madcap

FLARE™

Getting Started Guide

Flare v2 入門ガイド

日本語（暫定版）

著作権

Copyright 2006 MadCap Software. All rights reserved.

本文書内情報は通知なしで変更することがよくあります。本文書にて描写されるソフトウェアは使用許諾契約あるいは秘密保持契約の下で供給されます。本ソフトウェアその契約に従ってのみ使用とコピーが許可されています。MadCap Software の書かれた許可なしでは、買い手本人の個人的な利用の目的を除いて、この公開物の一部でも複製すること、検索システムの中に保存すること、何らかの形式で伝送することが禁じられています。

MadCap Software
11230 Sorrento Valley Road
San Diego, CA 92121, U.S.A.
+1 858-320-0387
www.madcapsoftware.com

ご注意

本文書は、2007 年 4 月に MadCap Flare version 2.0 Getting Started Guide を翻訳したものですが、最終文書ではございません。また、2007 年 10 月に MadCap Flare は v3.1 がリリースされており、その際に日本語ユーザーインターフェースの用語がいくつか変更されています。
Flare v3.1 以降をご利用になられるお客様は、Flare の機能および操作方法を理解するために、**本文書を参考資料としてのみご利用いただけます。**
最新版のマニュアルは、製品に付属してインストールされる英語マニュアルとなりますので、機能および操作については、必ず英語マニュアルおよびオンラインヘルプをお読みください。

目次

第 **1** 章

イントロダクション

MadCap Flare バージョン 2 へようこそ！本ソフトは XML(eXtensible Markup Language[拡張可能マークアップ言語]）に基づき、使いやすさと効能のあるヘルプ著作ツールです。Flare は、XML の知識なしで、Microsoft® Word™で作れそうなコンテンツを作り出せるビジュアル エディタを持っています。その上、Flare の シングル ソーシング機能は同じ原文ファイルから多様な目的用出力が簡単に作れます。

このマニュアルは、Flare を始めるために、以下の役に立つ情報を提供されています：

- 本バージョンの最新情報 このバージョンの Flare の新しい特徴機能の一覧をチェックしてください (. ページ)。
- キーフィーチャー Flare において特に独特で重要な特徴機能をご覧ください (. ページ)。
- 追加ヘルプ この説明書に含まれていない情報が必要な場合、ほかのヘルプ材料が提供されます (9 ページ).
- **Flare** ワークスペースのツアーFlare のインターフェースの主なエリアを案内します (ページ)。
- ヘルプ システムづくりの基礎手順 Flare で行う作業は、だいたい 6 つの基本段階のどれかに属します： (1) プロジェクト開始する、 (2) 「中身」をプロジェクトに加える、(3) 出力を整える、(4) プロジェクトを格好よくする、 (5) 最終的出力をビルドする、(6) ユーザたちにその出力を配る。Flare において最も頻繁な作業のためのステップバイステップ手順はこれらの章で提供されます。
- **RoboHelp** ユーザ向けのクイックスタート案内RoboHelp を使ってヘルプ システムを著作したことのある方は、ここで Flare と RoboHelp の違いについて習ってプロジェクトを Flare に読み込むためのティップを手に入れてください。 (. ページ)。

本バージョンの最新情報

以下は Flare のこのバージョンに含まれている新しい特徴機能です。 各機能の詳細は、オンライン ヘルプをご参照ください。

- **Adobe FrameMaker** サポート FrameMaker ファイルを Flare に読み込むことが今可能になりました。それによって新規プロジェクトの作成も、既存プロジェクトへのファイル追加もできます。その上、Flare は Flare プロジェクトから FrameMaker ファイルを生成するための "FrameMaker"という新しいターゲットを紹介します。

- **オートナンバー** もし自動的に番号が振られるような指定の区域を持つコンテンツが作りたければ、オートナンバー書式を作成して利用することができます。たとえば、絵の下に自動的に番号振られるキャプションが作成したいかもしれません（例：図１、図２、図３）。あるいは、番号付きブリューム、セクション、または章（そしてそのオートナンバーによって、ページ番号も）を持つ印刷される出力が創作したいかもしれません。詳しい情報は、"オートナンバーについて" on page 85 をご参照ください。

- **英語以外の言語支援** 英語以外に、複数バイトエンコーディングの言語や東欧の言語を含めて、数カ国語をつかって Flare コンテンツを著作できます。

- **ウェブヘルプ言語スキン**うぇぶへるぷ Flare が支援する言語でコンテンツをつくることだけでなく、あなたが選択する言語でユーザ インターフェイスを表示するウェブヘルプ出力のためのスキンもつくることができます。

- **MadCap Capture と統合化** Capture は MadCap社の新しい画面取り込みと編集ツールです。Flare の中から、Capture を立ち上げたり、新しいスクリーン キャプチャを追加したり、挿入したり、そして画像を編集したりできます。Capture は下記の項目を含めて、ヘルプ著者にとって特に役に立つユニックな特徴機能を数多く内蔵しています:

  - **プロファイル** キャプチャする前にも、取り込む画像に設定の集まりを適用してみてください。たとえば、ある画像をすべて取り込み当時サイズの８０％にリサイズするご希望ですか？それなら、その設定でプロファイルを作って、それを利用して画像をキャプチャしすぐにリサイズしてください。

  - **レイヤ** 画像を保存してからでも、コールアウトやほかの画像オブジェクトを修正します。

  - **画像をシングル ソーシング** 一つの画像に対して、オンライン出力用の設定の集まりを、そして印刷出力用もう一つの設定の集まりを提供することができます。たとえば、オンライン出力では 72 DPI の解像度、印刷出力では 300 DPI の解像度をそれぞれ画像に採用するとします。別々のイメージを二つ作成して、条件タグを使う代わりに、このフィーチャが使えます。

  - **パレット** 将来の画像で再利用したいオブジェクト (例: コールアウト、シェープ、ライン）を今度一から作り直さなくてもよくなるように、保存します。

- **MadCap Mimic と統合化** Mimic は MadCap社の新しい動画作りソフトです。Flare の中から、Mimic を起動すること、ムービー リンクを挿入すること、動画を編集すること、そして動画をプレビューすることができます。Mimic が先端の圧縮技術を活用するから、あなたの動画は普通に他社の動画作りソフトを使った場合よりもずいぶん小さいのです。当然、これはより小さい総合的出力と、エンド ユーザにとってより速い読み込みという結果になります。Flare のオンライン ヘルプ内ビデオ チュートリアルと動画はすべて MadCap Mimic で作成されたものです。

- **ファイル一覧ウィンドウ** 新しいファイル一覧ウィンドウではプロジェクト内ファイルをすべて、そしてそれぞれの詳細情報 (例: ファイル サイズ、パス、応用済みスタイルシート）を表示します。ファイル種類によって表示するファイルが制限できます。たとえば、全トピック ファイルのみを表示するように選べます。この一覧から、一つ、多数、またはすべてのファイルが選択できます。そして、指定の作業 (例、スタイルシートか条件タグの応用）を同時にすべての選択ファイルに対して行えます。

- **ドラッグ・アンド・ドロップ支援** 今は XML エディタでコンテンツ (例: テキストやピクチャ) のドラッグ・アンド・ドロップが可能になりました。たとえば、XML エディタでテキストをハイライトして、そしてそのテキストをクリックして、エディタ内違う場所までドラッグできます。ファイル、索引キーワード、あるいは概念キーワードを Flare の エクスプローラ ウィンドウ (コンテンツ エクスプローラ、プロジェクト オーガナイザ、索引 エクスプローラ、概念エクスプローラ) でクリックして XML エディタまでドラッグするのもできます。

- **インポート文書の簡易同期** Microsoft Word または FrameMaker の文書をインポートして、そしてその原文と Flare のプロジェクトとの間の関係を保護したと仮定しましょう。ソースの Word または FrameMaker 文書の中で将来コンテンツを変更するのでしょう。そういう変更をするときには、出力に含まれるためにその原文をプロジェクトに再読み込みしなければなりません。これについて心配しなくていいために、簡易同期は上記の変更が自動的に再読み込みされるように指定させてくれます。

- **文字と記号** トピックに特殊文字と記号 (改行をしないスペース、著作権記号、省略記号、通貨記号など) を挿入することができます。文字やシンボルは提供されたリストから選べるだけではなく、「クイック記号」ボタンをつかってあなたが指定する特定の文字か記号を挿入することもできます。

- **フォント ファミリー ピッカーフォント集** フォントを選ぶとき、フォント ファミリー ピッカーという新しいダイアログが開けます。このダイアログはフォントの選択ばかりでなく、グループとして整理したり (お気に入りフォント)、フォント集を作成したり (もし優先フォントがユーザの機械で利用不可な場合のために「バックアップ」フォントが指定したければ) もできます。

- **カラー ピッカー画面** 色を選ぶとき、カラー ピッカーいう新しいダイアログが開けます。このダイアログはお気に入り色のファミリーを作ったり、RGB値を直接入力したりするなどといったもっと進んだ方法で色を探して選択させてくれます。画面のどのエリアで、その上を舞ってクリックしてマウスの先端の真下の色を選択するという新しい「スクリーン」機能も使えます。

- **最近使ったプロジェクトとファイルの管理** 最近開かれたリスト (スタート ページにある例など) に含まれるプロジェクトとファイルを制御することが可能です。

- **ターゲット改善** ウェブヘルプとドットネット ヘルプという出力形式には以下を含めていくつかの追加と改善があります：

    - **スピード** ウェブヘルプの検索と索引の速さを大幅に高めました。

    - **パフォーマンス オプション** ウェブヘルプとドットネット ヘルプ出力のパフォーマンスを改善するために役立つオプション (チャンキングや予備的結合など) をいくつか追加しました。

    - **文脈依存型ヘルプ(CSH、文脈依存型ヘルプ)機能の改善** プロジェクト内特定ウェブヘルプコンテンツへユーザを指導するための順応性のある方法がたくさんあります。これは出力へのリンクの中に検索文字列を組み込む機能を含みます。

    - **マーク オブ ザ ウェブ(MOTW、Mark of the Web)** ユーザがウェブヘルプ プロジェクトを開くときにセキュリティ障害に会わないために MOTW を利用できるようになりました。

キー フィーチャー

Flare はオンライン、印刷両用の高品質ヘルプ システムの創作に手伝う特徴機能を多数提供します。以下は Flare がヘルプ著作業界で独特である理由となる主要機能の一部です。

- **XML著作**拡張可能マークアップ言語 (XML、eXtensible Markup Language）を全く知らなくても Flare を使って(Flare のメーンコンテンツ エディタであるXML エディタにて) XML コンテンツがつくれます。XML経験者の方は、この構造的言語の利益をすべて Flare で活用できます。

- 順応的なインターフェイス Flare ワークスペースの各セクションやヘルプ作りための主な作業になれてきてから、あなたの働き方をもっと支援するようにインターフェイス内部分を適切に移動したくなるかもしれません。その上、複数文書 (トピック、目次、スタイルシート、など）をインターフェイスで同時に開けるのは Flare だけです。たとえば、４つの関連トピックを次々に素早く転じながら同時に編集したければ、一つを閉じてから次を開く必要がありません。同時に４つとも開きっぱなしにできます。「フローティング」させて隣同士になるように移動させることさえ可能です。 (ユーザ インターフェイスの要素の中にクリックし、メニューから**ウィンドウ>フローティング**を選択することによって、その要素をドックからはずすことができます。)

- 構成バー Flare の XML エディタには４種類の"構成バー"を内蔵しています。これは (名称通り) トピックのコンテンツを囲んで、その構成を見せるバーのことです。構成バーはトピックのタグとチャンクを見えるようにするだけでなく、個々のバーにクリックしてポップアップ メニューから選択すれば多数のタスクが行えます。Flare で最初働きだすときはこのバーが奇妙に思われるかもしれません (特に他社のヘルプ著作ツールに使い慣れた方にとって）が、非常に役に立つ、コンテンツの作成と設計にとって不可欠であることがすぐにわかるでしょう。

- マーカー 他社のヘルプ著作ツールよりずっと、Flare はコンテンツにおけるマーカーという概念を利用します。マーカーというのは XML エディタの特定な機能の挿入を表すハイライトされた「フラグ」のことです。たとえば、変数、ブックマーク、索引記入事項、あるいは概念（"追加参照"）記入事項をトピックに挿入すれば、マーカーがその機能を挿入した場所を指示します。

- 断片 Flare では、いろいろな場所でコンテンツを再利用する方法がいくつかあります。その方法の一つは断片の作成です。 断片というのは事前に設定してプロジェクトで何度も何度も利用できるコンテンツの塊のことです。トピック内どんなほかのコンテンツの書式を設定すると同様に断片の書式を設定できます。断片には表やピクチャ、その他普通のトピックに含められる何でもを挿入できます。 たとえば、トピックにある概念の説明に役立つ (ピクチャや書式を含む) シナリオを書いたと仮定しましょう。このシナリオはプロジェクトの中の複数トピックに適します。よって、同じシナリオを何度も何度も繰り返して書く代わりに(またはコピーと貼り付けする代わりに)、断片を活用できます。

- 変数 網一つのコンテンツ再利用方法は変数の作成です。変数というのは事前に設定してプロジェクトで何度も何度も利用できる用語のことです。短くて、書式情報のないコンテンツ (御社の商品名とか電話番号など）のために利用されます。

- スタイルシート 他社のヘルプ著作ツールと同様に、CSS スタイルシート(.css ファイル）を利用して一カ所であなたのヘルプの外見を制御できます。トピック用スタイルシートの上、Flare ではトピックに入れた表専用の別途スタイルシートも使えます。

- **統合オンライン ヘルプ** Flare のオンライン ヘルプは(別のウィンドウで開くのに対立するものとして)、アプリケーションに統合されています。

追加ヘルプの取得

このマニュアルで提供された情報の上のヘルプが必要なら、以下の資料をご参照ください。

オンライン ヘルプ

Flare の中でオンライン ヘルプ システムを開いて、必要な情報を探してください。こうする方法がいろいろあります:

- **ダイナミック ヘルプ ペインを使用ヘルプ>ダイナミック ヘルプ**を選択、または **CTRL+F3**を押します。ダイナミック ヘルプ ペインが(デフォルトとしてインターフェイスの右側で)開いて、インターフェイスのいろいろなところをクリックするたび、適切ヘルプ トピックをそのペインで表示します。

- **ダイナミック ヘルプ ペインなしで文脈依存型ヘルプを使用F1**を押して、 Flare ワークスペースのアクティブ エリアのために適切なトピックを開きます。

- **目次を使用ヘルプ>コンテンツ**を選択、または**CTRL+ALT+F1**を押します。これでオンライン ヘルプ目次が（デフォルトとしてインターフェイスの左側に）開きます。必要な情報を見つけるために目次のブックとページをナビゲートします。トピック ページをクリックしたら、Flare ワークスペースで表示されます。

- **索引を使用ヘルプ>索引**を選択、または**ALT+F1**を押します。これでオンライン ヘルプ索引が（デフォルトとしてインターフェイスの左側に）開きます。必要な情報用キーワードを見つけるために索引をナビゲートします。さらに、**ヘルプ>キーワード検索の結果**を選択、または**ALT+SHIFT+F2**を押して、検索結果ウィンドウを開きます。索引でキーワードをクリックすると、関連トピック リンクがキーワード検索の結果ウィンドウに載せられます。リンクをどれかクリックして指定トピックを開きます。

- **検索機能を使用ヘルプ>検索**を選択、または**CTRL+F1**を押します。これでヘルプ検索ウィンドウが（デフォルトとしてインターフェイスの左側に）開きます。入力フィールドにキーワードを一つ以上入れて、**検索**をクリックします。そのキーワドを含むトピックへのリンクが下に一覧されます。トピック リンクをくりっくすると、そのトピックが Flare ワークスペースで表示されます。

- **用語集を使用ヘルプ>用語集**を選択します。これで用語集が（デフォルトとしてインターフェイスの左側に）開きます。定義を見るには用語集内事項をどれかクリックします。

ビデオ チュートリアルと動画

Flare のスタート ページから、**ビデオ チュートリアルをブラウズ**をクリックできます。Flare における多様なタスクと機能を案内してくれるように設計された動画とチュートリアルへのリンクをたくさん持っているオンライン ヘルプ トピックがこれで開きます。**ヘルプ>ビデオ チュートリアル**を選択してこのトピックを開くこともできます。

知識ベース

もっとも普通なサポート問題を扱う記事のために知識ベースをブラウズします。下記のリンクから知識ベースをアクセスできます：

http://kb.madcapsoftware.com/

ユーザ同士オンライン フォーラム

オンライン フォーラムを訪ねて、ほかの Flare 利用者から習ったり自分の専門的技術を供用したりします。下記のリンクからオンライン フォーラムをアクセスできます：

http://forums.madcapsoftware.com/

Flare サポートにご連絡

E メールを Flare サポート チームに送信して、あなたの独特のサポート問題の返答を取得するためにはオンラインフォームを記入します。下記のリンクからサポートフォームをアクセスできます：

http://madcapsoftware.com/support/flarecontact.asp

第 **2** 章

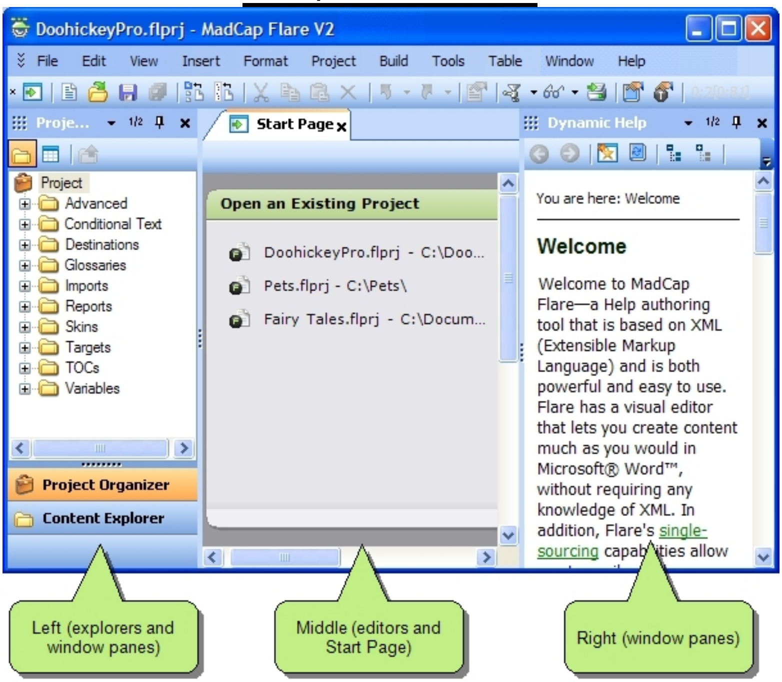
Flare ワークスペースのツアー

Flare のユーザ インターフェイスは３つの主要セクションからできています：

- 左 Flare インターフェイスの左側はプロジェクトのいろいろな要素を作成、開く、表示できる様々なエクスプローラとウィンドウ ペイン（例： コンテンツ エクスプローラ、プロジェクト オーガナイザ、キーワード エクスプローラ）のデフォルト位置です。

- 中央 Flare インターフェイスの大きい中央セクションはプロジェクトのコンテンツの圧倒的な大半の入力と設計とに利用される Flare のたくさんあるエディタ（例： XML エディタ、目次エディタ、スタイルシート エディタ）のデフォルト位置です。素早く高レベル作業や情報アクセスに利用されるスタート ページも表示します。

- 右 Flare インターフェイスの右側は（左側と同様）様々なウィンドウ ペイン（例：ダイナミック ヘルプ ウィンドウ、キーワード入力ウィンドウ、スタイル ウィンドウ）のデフォルト位置です。



こういうふうに考えればよいでしょう：基本的には、インターフェイスの左右側にあるエクスプローラやウィンドウ ペインは中央のエディタでの作業を助けるために使います。

前述のように、インターフェイスの３主要エリアはこれらの多数要素の※デフォルト※位置です。しかし、Flare には希望通りに要素を閉じたり動きましたり柔軟性があるので、各ウィンドウやエディタが永遠にデフォルト位置に固定する必然性はありません。

前述の３主要エリアのほかに、Flare のインターフェイスはメニュー、グローバル ツールバー、ローカル ツールバーからもできていて、これらも行う作業を助けます。

以下は上記の Flare インターフェイスの様々なエリアの摘要があり、Flare で作業するに当たって現れる最重要な要素の一部をハイライトしたものです。

スタート ページ

スタート ページは最初 Flare を起動するときに表示して閉じない限り開いたままである便利なウィンドウです。このウィンドウは三つのセクション（「既存プロジェクトを開く」、「入門」、「ニュースとアップデート」）からできていて、ハイレベルのタスクと情報へのリンクを含みます。

エディタ

Flare ワークスペースの大きい中央セクションは概して編集している要素の種類（例：トピック、スタイルシート、スキン）によって、多様なエディタの表示に利用されます。同時にたくさんのエディタ（同じエディタの違うページでも）を開いておくことができます。たとえば、異なるトピックを三つ開いて、各々 XML エディタの異なるインスタンスで表示することが可能です。

XML エディタ

XML エディタ は Flare で利用する首位のエディタです。このエディタはユーザが出力で見るトピックの入力、修正、書式に利用されます。このエディタはトピックだけでなく、マスター ページと断片との編集にも利用されます。XML ファイルの創作ができるにもかかわらず、利用するには XML について全く知らなくても結構です。

ウィンドウ ペイン

Flare のインターフェイスには多目的のウィンドウ ペインがたくさんあります。 いちばんよく使用する二つのペインはプロジェクト オーガナイザとコンテンツ エクスプローラでしょう。 ペインの一部（プロジェクト オーガナイザとコンテンツ エクスプローラを含む）はデフォルトとしてワークスペースの左側に配置されるのに、ほかのペインは右側に配置されます。これらの要素はエディタで作業しながら簡単にアクセスしたいという機能を含むからダイアログ ウィンドウではなくてウィンドウペインに入っています。もし側のどちらかに複数のウィンドウ ペインが開いてあれば、ペインはアコーディオン構成に整理されます。つまり互いに重ねられて、アクティブなウィンドウ ペインがほかのペインの「前に」表示されます。各ウィンドウ ペインのアコーディオン バーが下にあって、バーをクリックするとそのウィンドウ ペインで作業できるように「前に」持ち出すことができます。

プロジェクト オーガナイザ

プロジェクト オーガナイザは、名称の通り、すべてのプロジェクト関連ファイル（ブラウズ シーケンス、公開行き先、スキン、ターゲット、目次、変数のファイルなど）の保有に利用されます。

コンテンツ エクスプローラ

コンテンツ エクスプローラは、名称の通り、すべてのコンテンツ関連ファイル（トピック、画像、断片、スタイルシートなど）の保有に利用されます。

メニュー

Flare のユーザ インターフェイスはいくつかのメニュー　オプションを保有する、プログラム ウィンドウのトップにあるメニューバーを含みます。多くのメニュー項目はほかのヘルプ著作ツールにありそうなものに似ています。比較的にユニークなメニュー項目の二つは "プロジェクト" と "ビルド" メニューです。プロジェクト メニューでは Flare で利用可能な機能のほとんど（例：トピック、スタイルシート、断片、変数、ターゲット、マスター ページ）を追加することができます。ビルド メニューではプロジェクトから出力をビルド（つまり、生成）、表示、そして公開のいずれもできます。

グローバル ツールバー

Flare にはグローバル ツールバー（「グローバル」というのはインターフェイスのどこで作業しているかに関係なくいつでも利用可能の意味）が二つあります。これは標準ツールバーとテキスト書式ツールバーです。

標準ツールバー

標準ツールバーにあるツールでは保存、切り取り、コピー、貼り付け、元に戻す、やり直しなどの基本的な働きが行えます。プライマリ ターゲット出力のビルド、表示、公開用ショートカット ボタンもあります。このツールバーを表示するには、**表示>ツールバー>標準**を選択します。

テキスト書式ツールバー

テキスト書式ツールバーにあるツールではトピックのコンテンツに素早く書式を適用できます。このツールバーを見るには、XML エディタのローカル ツールバーでをクリックする、または**表示>ツールバー>テキスト書式**を選択します。

ローカル ツールバー

これらは特定のエディタまたはウィンドウ ペインのためのツールバーです。 たとえば、XML エディタはハイパーリンク挿入機能を利用する場所（たとえば、スキン エディタのに対して）ですから、ハイパーリンク挿入ショートカット ボタンを含むローカルツールバーをもっています。Flare のほとんどのエディタとウィンドウ ペインはローカルツールバーをもっています。

ウィンドウ レイアウト

インターフェイスの中でウィンドウ ペイン、エクスプローラ、またはエディタを動き回すと、ワークスペースの構成（「レイアウト」ともいう）が変わります。レイアウトでできることは以下を含みます：

- **ウィンドウ レイアウトを保存** 違う目的でレイアウトが使いたい場合には、違うレイアウトを保存できます。 たとえば、ひとつのレイアウトをトピックの作成とコンテンツの追加のために利用して、もうひとつのレイアウトを索引のために利用するとしましょう。トピック用レイアウトでは、左端にプロジェクト オーガナイザとコンテンツ エクスプローラだけを開いておいて、右端にどんなウィンドウ ペインも開かないままにするかもしれません。索引用レイアウトでは、右端にキーワード入力ウィンドウを、左端にキーワード エクスプローラを開いておくでしょう。ひとつのレイアウトを「トピック用」と名付けて保存して、もうひとつのレイアウトを「索引用」と名付けて保存できます。

- **保存されたウィンドウ レイアウトを選択** 以前保存したウィンドウ レイアウトを選択してワークスペースの構成を素早く変更できます。

- **ウィンドウ レイアウトをリセット** ワークスペース構成を初めて Flare をインストールして立ち上げたときの元のレイアウトに戻せます。

ウィンドウ レイアウトの保存方法

1. 希望通りにワークスペースの構成を行います。
2. **ウィンドウ > レイアウト > ウィンドウ レイアウトに名前を付けて保存**を選択します。
3. ウィンドウ レイアウトの名称変更ダイアログで、レイアウトのための名前を記入します。
4. **OK**をクリックします。

保存されたウィンドウ レイアウトを選択する方法

- **ウィンドウ > レイアウト > レイアウトの選択 > [レイアウト名]**を選択します。

ウィンドウ レイアウトをリセットする方法

- **ウィンドウ > レイアウト > ウィンドウ レイアウトをリセット**を選択します。

第 **3** 章

第一ステップ - プロジェクトを開始

プロジェクトはヘルプ システムの開発において主要な基礎であり、プロジェクトを開始することはその工程の第一ステップです。いちばん速くて簡単な一歩のひとつでもあります。

Flare プロジェクト ファイル

新規 Flare プロジェクトを作るとき、.flprj 拡張子のファイル（例： MyProject.flprj）が自動的に生成されます。これはヘルプ プロジェクトの主要ファイルで、Windows でプロジェクト フォルダのルートレベルに収納されます。このファイルをダブルクリックして、Flare でプロジェクトを開けます。

主要の .flprj ファイル以外にも、Flare プロジェクトの一部となるファイルが多数あります。これらのファイルは以下を含みます：

- **コンテンツ ファイル**新規トピックまたはピクチャ、スタイルシート、断片みたいな資料をプロジェクトに追加して作成されるものです。
- **プロジェクト ファイル**特定な機能をプロジェクトに追加することと、出力（ターゲット）を整えることによって作成されるものです。ヘルプ システムの開発にあたって、持ってほしい指定の機能と特徴があるでしょう。たとえば、目次や索引を含みたいでしょう。Flare の中でこういう要素を追加して整えると、最終的出力が正当に表示と行動するように特定なプロジェクトファイルがあなたのために作成されます。Flare のいちばん優れた利益のひとつは、これらのファイルが主要 .flprj ファイルに組み込まれないことです。すなわち、ほかのプロジェクトで使用したり、ほかの著者と供用したりすることが簡単にできるわけです。
- **出力ファイル** ヘルプ システムの最終的出力をビルドするときに作成されるファイルです。あなたの Flare プロジェクトの最後の目的は何ですか？ユーザに提供できる最終結果を創作することでしょう。単独なヘルプ システムであれ、ヘルプ システムのグループであれ、印刷ドキュメンテーションであれ、またはこれらのいくつかの組み合わせでしょう。それが出力ファイルの目的です。Flare でヘルプ システムをビルドするときに自動的に作成されます。そうしたら、これらのファイルをエンド ユーザに配ることができます。

新規プロジェクト作成の基本

1. **ファイル>新規プロジェクト**を選択。新規プロジェクト ウィザードが開きます。
2. **プロジェクト名**フィールドにプロジェクト用の適切な名称を入力します。例えば、DoohickeyPro というソフトウェアアプリケーション用のヘルプ システムを作成している場合、その名称をこのフィールドに入力するでしょう。

3. デフォルトとして、あなたのハードドライブにある「マイ ドキュメント¥マイ プロジェクト」フォルダへのパスが**プロジェクト フォルダ** フィールドに入力してあります。（プログラムをインストールする時に、Flare はそのマイ プロジェクト フォルダを作成します。）プロジェクトで作業している間、プロジェクトに関連あるサブフォルダとファイルがすべてこのフォルダに収納されます。プロジェクト ファイルを別フォルダに収納する場合以外は、次の段階までつづきます。そうする場合なら、以下の行動をしてください:

    a. **ブラウズ**をクリックします。「フォルダを探しブラウズ」ダイアログが開きます。

    b. ご希望のフォルダまで通り抜け、それを選択してから**OK**をクリックします。

4. 新規プロジェクト ウィザードの中で、**次へ**をクリックします。

5. スペル チェック機能で使いたい言語を選択します。

6. **次へ**をクリックします。

ウィザードの次のページが開きます。

このページでは、 テンプレートを選択します。テンプレートというのは、要するにあなたのための初期設定を含むプロジェクトのことです。デフォルトとして、テンプレートフォルダが二つあります、（「内蔵テンプレート」と「マイ テンプレート」）。「内蔵テンプレート」フォルダは既にあなたのための予備設計テンプレートを含みます。「マイ テンプレート」フォルダはあなた自身のカスタム テンプレートを収納して、開くために利用できます。詳しい情報はオンライン ヘルプをご参照ください。をご参照ください。

7. **テンプレート フォルダ** エリアでフォルダの一つを選択します。

8. 右側の**テンプレート**エリアでテンプレートを選択します。

9. **次へ**をクリックします。

ウィザードの次のページが開きます。

このページはプロジェクト用プライマリ ターゲットの選択に使われています。ターゲットと出力の種類についての詳しい情報は、"第三ステップ - 出力を整える" on page 57をご参照ください。

10. **利用可能ターゲット**エリアでは、ターゲットをひとつ選択します。どのターゲットがいちばんニーズに合うかについてまだ確信がなければ、大丈夫です；後でいつでも変更できます。

11. **完了**をクリックします。

プロジェクトのインポートことによって新規プロジェクトを開始する手順は、"RoboHelp プロジェクトのインポート" on page 114 をご参照ください。

Microsoft Word あるいは Adobe FrameMaker 文書のインポートことによって新規プロジェクトを開始する手順は、オンライン ヘルプをご参照ください。

第 **4** 章

第二ステップ - プロジェクトに中身を追加

Flare の中でプロジェクトを開始するとたん、数え切れないほど使い道があります。厳密に言うと 早速最終的出力をビルドする事ができますが、しかし、もし新規プロジェクトであれば、早速出力をビルドすることはユーザにとってあんまりいいことがありません。なぜなら、出力はまだ具体的な内容を持っていないからです。プロジェクトはトピック、コンテンツ、ハイパーリンク、ナビゲーションおよびその他ユーザ ヘルプのための「物」を必要としています。以下は作成してプロジェクトに挿入できる機能の一覧です。どんなヘルプ システムにとってもトピックの作成が不可欠ですが、それ以外は以下から含むもの、除くものを選択できます。しかも、必ずしも特定な順番に沿ってこれらの項目や機能を追加しなければならないわけではありませんが、始まりやすいように以下の一般順序が推奨です。

1. トピックの作成（ページ）。
2. マスター ページの作成
3. 目次の作成（ページ）。
4. 表をトピックに挿入（ページ）。
5. ナビゲーション リンクをトピックに挿入（ページ）。
6. ピクチャをトピックに挿入（ページ）。
7. 動画をトピックに挿入（ページ）。
8. 断片をトピックに挿入（ページ）。
9. 変数をトピックに挿入（ページ）。
10. 文字と記号の挿入（ページ）。
11. ルーラーをトピックに挿入
12. スクリプトをトピックに挿入(高級ユーザ)
13. ブラウズ シーケンスの作成（ページ）。
14. 索引の作成（ページ）。
15. 用語集の作成（ページ）。
16. 検索の追加

17. 文脈依存型ヘルプの作成

このチャプタにはもっとも一般的な機能の一部の手順があります。詳しい情報やその他の機能のステップ バイ ステップ手順は、オンライン ヘルプをご参照ください。

トピック

トピックというのは単にある主題についての情報の塊です。トピックはヘルプ システムの最重要な部分です。それ以外のすべてはトピックに含まれているか（例：ハイパーリンク、テキスト、ピクチャ）、あるいはトピックを指すか（例：目次、索引、ブラウズ シーケンス）というわけです。エンドユーザがヘルプ システムを開く理由こそが情報、指導を見つけることなのです。そのヘルプは個々のトピックで見つかります。今現在、あなたは（「トピック」という）Flare で作成されて Microsoft Word 出力に変換されたトピックを読んでいます。

新規トピックを作成する方法

1. **プロジェクト > トピックを追加**を選択します。 新規トピック追加ダイアログが開きます。

2. **テンプレート フォルダ**エリアで、フォルダをひとつ選択します。右側のテンプレート セクションは選択したフォルダに含まれているトピック テンプレートを表示します。 テンプレートについての詳しい情報は、オンライン ヘルプをご参照ください。

3. **テンプレート**エリアで、フォルダに関連あるテンプレート ファイルからひとつを選択します。ソース ファイル フィールドはテンプレート ファイルへのパスを含むようになります。このファイルはプロジェクトにコピーされます。

4. 以前にコンテンツ エクスプローラで作成したサブフォルダにトピックを置くには、**フォルダ** フィールドのドロップダウン矢印をクリックしてサブフォルダを選択します。または、選択を "(ルート フォルダ)" のままに置きます。をご参照ください。

5. **ファイル名**フィールドで、デフォルト テキストを書き換えて、トピックの新規名称を打ちます。

6. （オプション）トピックの見出しにファイル名として提供したのと同じテキストを利用するなら、**一番目の見出し**フィールドを空欄のままにします。あるいは、トピックの初期見出しとして利用するテキストを入力します。

7. （オプション）トピックの初期見出しにデフォルト h1 スタイルを利用するなら、**スタイル** フィールドを空欄のままにします。あるいは、トピックの初期見出しに適用するスタイルを選択します。.

8. （オプション） **スタイルシート**フィールドで、新規トピックに関連づけるスタイルシートを選択します。 (もしプロジェクトにスタイルシートがなければ、このフィールドは空のままです。)

9. **追加**をクリックします。 プロジェクトへコピー ダイアログが開いて、プロジェクトにコピーされるテンプレート ファイルについての情報を表示します。

10. **OK**をクリックします。トピックがコンテンツ エクスプローラに追加されてXML エディタにおいて単独のページに開かれます.

11. トピック ページの中にクリックしてテキストを打ったり、トピックに適切なほかの要素（表、画像、ハイパーリンク、マルチメディアなど）を追加したりするだけです。

    この時点で書式スタイルをトピックに適用すること望ましいでしょう（"第四ステップ - 格好よくする" on page 71 を参照）。これはヘルプ システムの構築における基本手順の総合的な順番に多少の重複の発生箇所です。

目次

エンド ユーザがヘルプ システムで特定な情報を見つけないといけない場合、最もよく利用する３つの方法は：目次、 検索機能、 索引です。ブック、トピック リンク、及び外部ファイルへのリンクを個人ユーザにとって役に立ちそうな構成に追加することで目次を作成します。エンド ユーザはそれから目次をブラウズして情報を探します。 以下は目次をプロジェクトに含めてエンド ユーザにとって利用可能にするための必要な作業です。

1. 目次を追加または プロジェクト オーガナイザから内蔵のデフォルト目次などの既存目次を開きます。

2. 手動でまたは 自動的に目次を作成して、ブック並びにトピック及びその他のファイルへのリンクを追加します （. ページ）。

3. ターゲットに利用したいスキンで目次を有効にします （. ページ）。

4. スキンをターゲットに関連づけます（. ページ）。

5. 目次をターゲットに関連づけます（. ページ）。

新規目次を追加する方法

1. **プロジェクト > 目次を追加**を選択します。 目次追加ダイアログが開きます。

2. **テンプレート フォルダ**エリアで、フォルダをひとつ選択します。右側のテンプレート セクションは選択したフォルダに含まれている目次テンプレートを表示します。 テンプレートについての詳しい情報は、オンライン ヘルプをご参照ください。

3. **テンプレート** エリアで、目次テンプレートを選択します.

4. **ファイル名**フィールドで、デフォルト テキストを書き換えて、目次の新規名称を打ちます。

5. **追加**をクリックします。目次はプロジェクト オーガナイザの目次フォルダに追加されます。目次エディタが右側に開き、初期ブックや記入事項を追加した新規目次のページを表示します。

目次を作成する方法

1. プロジェクト オーガナイザから目次を開きます。

2. コンテンツエクスプローラーが開いてあることを確認してください。

3. 個々のトピック ファイルをクリックしてコンテンツ エクスプローラから目次エディタまでドラッグします。

そして、目次エディタのローカル ツールバー ボタンで要素（例：ブック、トピック ページ）を目次に追加してその動き（例：トピック、外部ファイル、ほかの目次へリンク）を決定します。

もし条件タグの作成して応用した場合、このボタンをクリックすることによって、目次エディタでとを切り替えます。詳しい情報は、 "条件タグ" on page 59 をご参照ください。

 新規トピックを作成してついでに目次の新規事項にリンクを張るためにこのボタンをクリックします。このボタンをクリックすると、新規トピック追加ダイアログが開き、そのダイアログをつかって、新規トピックを作成して、トピック テンプレートと関連づけて、そして好きな名称を何でも付けます。このダイアログで切り上げたら、新規トピックが作成され、XML エディタで開かれます。あなたの目次を含むタブをクリックして目次エディタに戻れます。目次の選択位置で目次事項が作成されることに気づくでしょう。たとえば、目次ブックを選択していてこのボタンをクリックすれば、新規事項はブックの下に追加されます。

 新規事項を目次に追加するためにこのボタンをクリックします。その事項をトピック、外部ファイル、またはほかの目次にリンクを張ることができます。その事項は目次の選択位置で作成されます。たとえば、ブックを選択していてこのボタンをクリックすれば、新規事項はブックの下に追加されます。

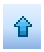
目次に新規ブックを追加するために、このボタンをクリックします。目次ブックは目次内フォルダのように整理する単純な役割があります。そうすると、（トピックなどの）事項にクリックして、ブックの下までドラッグできます。

 目次の最上位（すなわち、左の端っこ）に新規ブックを追加するために、このボタンをクリックします。

 目次で選択したあらゆる事項のためのプロパティ ダイアログを開くためにはこのボタンをクリックします。そうするとその事項の（トピック、目次、またはブラウズ シーケンスへの）リンク先、新規事項としてマークするかどうか、条件タグの有無などの動き具合設定を指定できます。

 このボタンをクリックして選択事項を目次構造内で左に移動します。

 このボタンをクリックして選択事項を目次構造内で右に移動します。

 このボタンをクリックして選択事項を目次構造内で上に移動します。

 このボタンをクリックして選択事項を目次構造内で下に移動します。

 このボタンをクリックして選択事項を開きます。たとえば、トピックにリンクされている事項を選択してこのボタンをクリックすれば、そのトピックが XML エディタで開きます。

4. をクリックして編集を保存します。

目次をスキンで有効にする方法

1. プロジェクト オーガナイザからスキンを開きます。詳しい情報は、 "スキンについて" on page をご参照ください。
2. **基本**タブに、**目次**チェック ボックスがチェックマークを含むようにクリックします。
3. をクリックして変更を保存します。

ターゲットに目次を関連づける方法

プロジェクトにひとつの目次しか作成していない場合、ターゲットに関連づける必要がありません。ターゲットをビルドしてから自動的に表示されます。しかし、さらに目次を追加したなら、どちらが "マスター目次" となるかを指定しなければなりません。これは出力で表示される目次です。マスター目次からリンクされた場合は追加の目次も表示されます。以下の手順を利用してマスター目次を指定して、ターゲットに関連づけます。

1. プロジェクト オーガナイザからターゲットを開きます。
2. **基本**タブで、**マスター目次**フィールドのドロップダウン矢印をクリックして、ターゲットに関連づけたい目次を選択します。
3. をクリックして変更を保存します。

表

Flare の表は Microsoft Word などのワープロ プログラムや印刷した教科書などの表によく似ています。表というのは交差する列と行との集まりで二つのものを比較したりソフト ダイアログのフィールドを説明したりするなど様々な目的でトピックに追加するのです。します

「表を挿入」ダイアログを使って表を挿入するとき、以下を含む行為ができます：

- テーブル キャプションを追加
- （ルックアンドフィールを決定するため）スタイルを表に関連づける
- 自動調整を使って幅を指定

- 表のプレビューを見る

トピックに表を挿入する方法

1. 表を追加する位置でトピックの作成または開きます。
2. XML エディタで、表を入れたいトピックの位置にカーソルを置きます。
3. **表 > 挿入 > 表**を選択します。 表挿入ダイアログが開きます。
4. 必要に応じてオプションを満たします。 フィールドの説明は、オンライン ヘルプ

   デフォルトとして、予備に設計されたスタイルを使うように選択しないかぎり、Flare は平凡な表を作成してくれます。もしルックアンドフィールを影響するために予備に設計されたスタイルを表に関連付けたければ、予めその表のスタイルを「表を挿入」ダイアログに追加しなければいけません。スタイルがダイアログに追加されてから、**表のスタイル**エリアから選択するだけでよいのです。

   表挿入ダイアログにスタイルを追加するには：

   a. 表挿入ダイアログで、**追加**をクリックします。 表のスタイル テンプレート選択ダイアログが開きます。
   b. **テンプレート フォルダ**エリアで、フォルダを選択します。
   c. **テンプレート**エリアで、フォルダからテンプレートをひとつ選択します。下部のプレビュー エリアで表の外見のプレビューが見えます。
   d. （オプション）**新規スタイル名**フィールドにスタイルの新しい名称を記入できます。
   e. **OK**をクリックします。スタイルが表挿入ダイアログに追加されます。今はスタイルを表に関連づけるために選択できます。
5. **OK**をクリックします。

ナビゲーション リンク

ナビゲーション リンクというのはトピックで指定のエリアから追加情報を速く開くことを可能にする機能です。リンクは同トピック内情報、ほかのトピック、完全にヘルプ システムの外にあるファイルでも開けます。Flare では、ナビゲーション リンクを以下の方法で利用できます：

- **テキスト ハイパーリンク** ナビゲーション リンクの一番基本的な形です。指定場所に「ジャンプ」する、テキストに適用されるハイパーリンクに過ぎないのです。
- **相互参照** 相互参照というのはひとつのトピックのテキストをほかのトピック（またはトピック内ブックマーク）につなげるナビゲーション リンクです。これはテキスト ハイパーリンクにある程度似ています。しかし、相互参照はハイパーリンクといくつかの相違点をもっています。相互参照ではあなたが提供するコマンドに基づく「オートメーション」化したリンクを作成できます。リンクの首尾一貫性を保持し、スタイルシートで"xref" スタイルを使って単一の場所でリンクを変更することができます。

- **テキスト ポップアップ** これはあなたが提供するテキストを含むポップアップ ウィンドウを開くリンクのことです。

- **トピック ポップアップ** これはほかのトピックを含むポップアップ ウィンドウを開くリンクのことです。

- **画像ハイパーリンク** これはテキストの代わりに画像に適用されたハイパーリンクのことです。

- **ムービー リンク** これは MadCap Mimic で作成された動画へのリンクのことです。Flare プロジェクトに動画を含めるとエンド ユーザにとって学習体験がより豊富になります。この機能を使うと、動画ファイル種類の選択に関しては順応性があります。動画出力をまだ生成していないという Mimic 動画プロジェクトがあっても、そのプロジェクト ファイルを選択したら出力が自動的に生成されます。完成したら、完成した動画へのリンクがトピックに挿入されます。ユーザが出力でリンクをクリックすると、動画が適切なビューアで再生します。

- **ブックマーク** これはトピック内の特定の位置に適用できるマーカーのことです。そうするとこの特定位置まで「ジャンプ」するナビゲーション リンクを追加できます。

- **トグラ** これはタグ付きコンテンツの塊（例：段落、画像、表、リスト、div）を表示するか隠すかを「トグル」させる機能です。ユーザがトピックを出力で開くとき、リンク（"トグラ ホットスポット" ともいう）が見えます。このホットスポットはトピックにあるどのテキストでも可能です。ユーザがホットスポットをクリックすると、隠されたコンテンツが表示されます。ユーザが再びホットスポットをクリックすると、コンテンツがもう一度隠されます。

- **ドロップダウン テキスト** これはトグラに似ている機能です。トピックにあるコンテンツを「しぼる」機能です。コンテンツはエンド ユーザがリンクをクリックすると下で展開されて、表示されます。

  たとえば、テップ バイ ステップ手順を含むトピックがあって長引いてしまっていると仮定しましょう。それで手順を含む部分を凝縮しようと決めます。ユーザが出力でトピックを開くとき、リンク（"ドロップダウン ホットスポット" ともいう）を見ます。このホットスポットは凝縮したドロップダウン エフェクトの第一段落（または第一段落の一部）です。ユーザがホットスポットをクリックすると、隠されたコンテンツがホットスポットの下で表示されます。ユーザが再びホットスポットをクリックすると、コンテンツがもう一度隠されます。

- **展開テキスト** これはドロップダウン テキストに似ている機能です。その違いは、複数の段落ではなく、単一の段落を圧縮していることです。段落にあるテキストの部分を展開テキスト ホットスポットとして選定します。ユーザがホットスポットをクリックすると、段落の残りが表示されます。ユーザがもう一度ホットスポットをクリックすると、段落の残りは再び隠されます。

- **関連トピック リンク** これでは現在のトピックに関連があると判定したトピックを開くことができるナビゲーション リンクです。これは概念リンク（下記参照）に似ています。指定のトピックに関連づけるトピックに適用しているがほかのトピックで同じリンクを再利用する予定がない場合は関連トピック リンクを挿入すればよいでしょう。

- **概念リンク（「追加参照」、「A-リンク」ともいう）** これでは現在のトピックに関連があると判定したトピックを開くことができるナビゲーション リンクです。関連トピック リンク（上記参照）に似ています。しかし、関連トピック リンクは個々の特定のトピックに（主に一回切

りの使用で）関連づけるのにたいして、概念リンクはトピックの集まりに（様々なトピックで再利用する目的で）関連づけるわけです。この種類のリンクの大きな利益のひとつとしては、後でその集まりのトピックを追加または削除する場合に、一箇所だけでそうすると概念リンクを含むすべてのトピックに変更が適用されるのです。

- **キーワード リンク（「K-リンク」ともいう）**これはユーザが共通のキーワード記入事項に基づいて現在のトピックに関連のあるトピックを開くことを可能にするナビゲーション リンクです。

- **ショートカット コントロール** これは現在のトピックに関係のあるプログラムまたはアプリケーションにあるウィンドウかを起動するナビゲーション リンクです。たとえば、トピックが特定のダイアログ ウィンドウに関する手段を解説する場合、プログラムでそのダイアログを開くためにユーザがトピックでクリックできるリンクを用意できます。ショートカット コントロールは新しいユーザにとって作業をより簡単にできるし、経験のあるユーザにとって複雑な手段を加速できます。

この説明書では、もっとも一般的な三つのナビゲーション リンクの作成手順を復習します：テキスト ハイパーリンク、概念リンク、ドロップダウン テキスト。その他のナビゲーション リンクについての詳しい情報は、オンライン ヘルプをご参照ください。

注目：Flare にはヘルプ システムにナビゲーションを追加する機能がほかにもあります。この機能はこの説明書で別途取り扱われます。目次、索引、ブラウズ シーケンスを含みます。

テキスト ハイパーリンクをトピックに挿入する方法を挿入する方法

1. ハイパーリンクを挿入するトピックを開きます。

2. XML エディタで、 リンク（「ホットスポット」）として利用するテキストをハイライトします。

3. **挿入 >ハイパーリンク**を選択する、またはローカル ツールバーでをクリックします。ハイパーリンク挿入ダイアログが開きます。

4. **リンク先**エリアで、リンクするトピック、ブックマーク、またはファイルを同定する方法を選択します。右側のセクションは選択するオプションによって、行うべき選択項目や満たすべきその他のフィールドの一覧を与えます。

    - **この文書に置く**このオプションは現在のトピック内見出しやブックマークを表示します。このオプションをクリックしてから、右側のセクションを使ってリンクしたい見出しかブックマークを選びます。

    - **現在開いている文書**このオプションは Flare プロジェクトにおいて現在開いてあるほかのトピックをすべて表示します。このオプションをクリックしてから、右側のセクションを使ってリンクするトピック ファイルを選びます。行き先トピック内のブックマークを表示して選択するには**ブックマーク** ボタンをクリックすることもできます。

    - **現在のフォルダ内ファイル** このオプションはコンテンツ エクスプローラの同じフォルダ内ほかのトピックをすべて表示します。トピックを整理したことがあれば様々なフォルダにトピックを持っている可能性があります。このオプションをクリックして

から、右側のセクションを使ってリンクするトピック ファイルを選びます。**ブックマーク**ボタンをクリックして行き先トピック内のブックマークを表示して選択することもできます。

- **最近使ったファイル** このオプションは Flare プロジェクトで最近開かれたトピックを表示します。このオプションをクリックしてから、右側のセクションを使ってリンクするトピック ファイルを選びます。**ブックマーク**ボタンをクリックして行き先トピック内のブックマークを表示して選択することもできます。

- **プロジェクト内トピック**このオプションはプロジェクト内でトピックを検索できます。このオプションを選択してから、**トピック**ボタンをクリックします。 トピックにリンク ダイアログで、リンクするファイルまでナビゲートして、選択し、**開く**をクリックします。**ブックマーク**ボタンをクリックして行き先トピック内のブックマークを表示して選択することもできます。

- **外部トピック**このオプションはプロジェクトにないファイル (例：.htm、.html、.xml、.pdf、Microsoft Office ファイル）を検索できます。このオプションを選択してから、**外部トピック**ボタンをクリックします。 「開く」ダイアログで、リンクするファイルまでナビゲートして、選択し、**開く**をクリックします。**ブックマーク** ボタンをクリックして行き先トピックのブックマークを表示して選択することもできます。

- **ウェブサイト**ウェブサイトの URL を入力できます。このオプションをクリックしてから、**ウェブサイト**フィールドの隣のフィールドにパス（例： http://www.acme.com）を打つだけです。

- **Eメール**このオプションはユーザが早速電子メールを送信できるように Eメール アドレスと題目とを追加できます。このオプションをクリックしてから、右側の**Eメール アドレス**と**題目**フィールドを満たす、または下のリストから最近使った Eメール アドレスを選択します。

5. （オプション）**リンク テキスト** フィールドはハイパーリンクとして使用される、トピックでハイライトしたテキストを表示します。変えたいと決めない場合、テキストをそのままにしておきます。リンク テキストが変えたければ、新しいテキストをフィールドに打ちます。トピックにおいて前のテキストを置き換えます。

6. （オプション） **ターゲット フレーム**フィールドで、ドロップダウン矢印をクリックしてリンクされる行き先の開き方（例： 別のウィンドウで、ポップアップ ウィンドウで）を選択します。オプションの説明はオンライン ヘルプをご参照ください。

7. （オプション）**スクリーンティップ** フィールドで、出力でエンド ユーザがハイパーリンクの上にカーソルを置くときに現れる文句を入力できます。

8. （オプション） **スタイル クラス** フィールドの隣で、**選択**ボタンをクリックします。これはクラス選択ダイアログを開いて、スタイルシートで定義したハイパーリンク スタイル（**a.<**スタイル クラス名**>**）をリンクに適用できます。スタイルシート エディタでスタイルを修正してリンクの外観を変えることができます。ダイアログでスタイル クラスを選択してから、**OK**をクリックします。スタイル クラスフィールドは選択スタイルを表示します。（もしスタイル クラスを指定しなければ、Flare は基本的な "a" タグを使用します。）

9. **OK**をクリックします。

   ハイパーリンクがトピックに追加されます。

10. をクリックして変更を保存します。

概念リンクをトピックに挿入する方法

1. 概念記入事項を適切なトピックに挿入します。 たとえば、犬についてのトピック（例： 犬の選択、犬のしつけ、犬のグルーミング）がいくつかあれば、各トピックに「犬」という概念を挿入して互いに結び合うことでしょう。概念記入事項についての詳しい情報は、オンライン ヘルプをご参照ください。

   概念記入事項を追加するには：

   a. 概念記入事項を挿入するトピックを開きます。

   b. 概念記入事項を挿入する位置（一般的な位置はトピックの最初、トピック タイトルの前）をクリックします。

   c. **ツール>概念>概念入力ウィンドウ**を選択する、またはキーボードで**SHIFT+F9**を押します。概念入力ウィンドウが開きます。

   d. **事項**列で空欄の中をクリックします。

   e. 概念リンクで表れるように概念記入事項を打ちます。

   f. **Enter**を押します。概念記入事項は追加位置で陰影付きに見えます。

   g. をクリックして変更を保存します。

2. 概念リンクを挿入するトピックを開きます。

3. XML エディタで、トピックにリンクを挿入する場所（大体トピックの最下部）をクリックします。

4. **挿入>**ヘルプ コントロール**>概念リンク(A-リンク)**を選択します。

5. 以下のどれかを行います：

   - **全ての概念**セクションに、概念リンクに追加する概念記入事項をダブルクリックします。

     或いは

   - **全ての概念**セクションに、概念リンクに追加する概念記入事項をクリックします。そして

をクリックします。

6. 概念記入事項がダイアログの左側にある "選択概念" セクションに追加されます。リンクに追加する概念記入事項ごとにこうします。しかし、概念リンクは大体関連記入事項がひとつ、多

くてもいくつかしかありません。その概念記入事項のいずれかを含むトピックはすべて出力の概念リンクに現れることにご注意ください。おすすめの習慣としては概念リンクあたりのトピック数を制限することです。そうしないと、リンクの意味がなくなりがちです。

7. **OK**をクリックします。概念リンクがトピックに追加されます。

8. をクリックして変更を保存します。

ドロップダウン テキストをトピックに挿入する方法

1. ドロップダウン テキストを挿入するトピックを開きます。

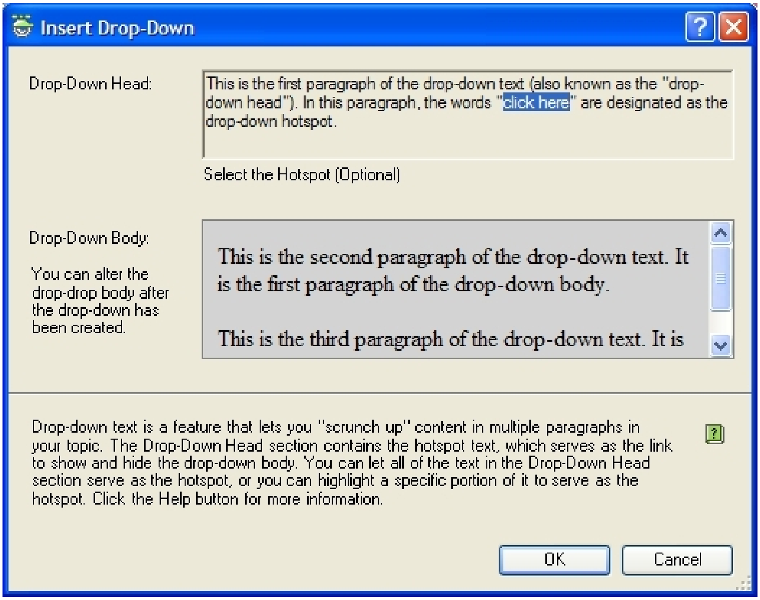
2. XML エディタで、ドロップダウン ホットスポットとドロップダウンボディになるコンテンツを打って書式を設定します。

3. ドロップダウン テキストにするすべての段落を（ホットスポットが入っている第一段落を含めて）ハイライトします。

4. **挿入 >** ドロップダウン テキストを選択します。

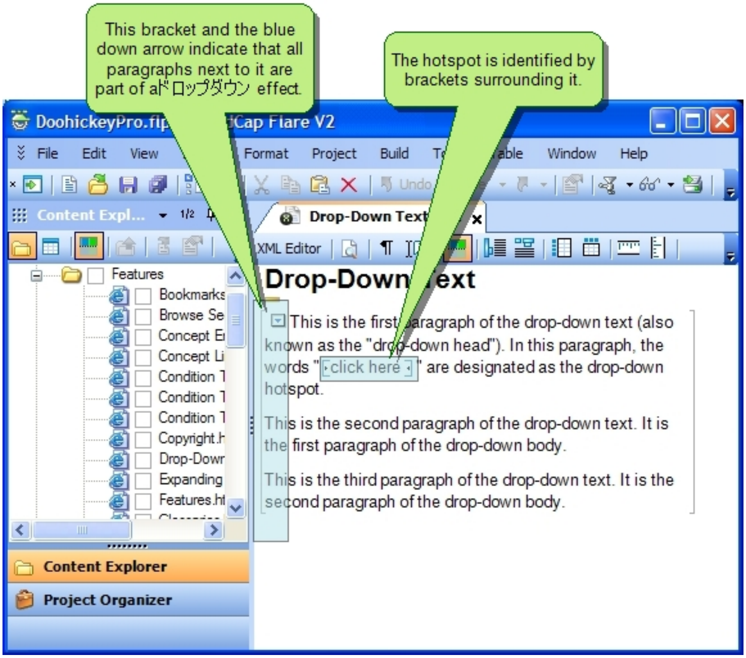
   ドロップダウン挿入ダイアログが開きます。第一段落がドロップダウン ヘッド フィールドに表示されます。残りの段落はドロップダウン ボディ セクションに表示されます。

5. 第一段落の一部だけをホットスポット リンクにする場合は、そのテキストだけをフィールドでハイライトします。そうでなければ、そのフィールドのテキストをそのままにします。



6. **OK**をクリックします。

ドロップダウン テキスト セクション全体は XML エディタで左側に角括弧が付きました。ホットスポットは左側に青い下矢印があります。もし第一段落の一部だけをホットスポットとして指定したならば、角括弧に囲まれます。



7. をクリックして変更を保存します。

ピクチャ

何かを説明するためにトピックにピクチャかスクリーン キャプチャを挿入できます。インターネット ブラウザに支援される画像ファイルをどんな種類でも (例、 .jpg、.gif、.bmp) プロジェクトに挿入できます。

- **ピクチャ** このオプションを使って既存の画像ファイルを挿入します。
- **スクリーン キャプチャ**もし MadCap キャプチャはコンピュータにインストールされて、そしてあなたはスクリーンから画像をキャプタして、同時にトピックに挿入するなら、このオプションを使いましょう。

更に、他のトピック、トピック内ブックマーク、ウェブサイトでもにリンクすることによって、オンライン ヘルプのどんなピクチャでもインタラクティブにできます。

注目:プロジェクト外部からトピックにピクチャする際に、画像ファイルのコピーがプロジェクトに追加されます。ほかの場所を指定しないかぎり、画像ファイルはコンテンツ エクスプローラの Resources/Images フォルダに収納されます。

トピックにピクチャを挿入する方法

1. ピクチャを挿入するトピックを開きます。
2. XML エディタで、ピクチャを挿入する位置に挿入点カーソルを置きます。
3. **挿入 > ピクチャ**を選択します。 ピクチャ挿入ダイアログが開きます。
4. 挿入する画像ファイルを選択します。こうするには以下の方法のどれでも行えます：
   - **ファイル**フィールドに、画像ファイルへのパスを打ちます.ダイアログのボトムでピクチャのプレビューが見えます。

     或いは

   - **ファイルを探しにブラウズ** ボタンをクリックします。それからコンピュータにある画像ファイルまでナビゲートして選択します。するとファイルへのパスが「ファイル」フィールドで表示されます。ダイアログのボトムでピクチャのプレビューが見えます。

     或いは

   - **ソースの選択** セクションのショートカット オプションのどれかを使います（説明はオンライン ヘルプを参照）。 オプションを選択してから、適切な画像ファイルが右側に表示します。リストから画像を選択します。するとファイルへのパスが「ファイル」フィールドで表示されます。ダイアログのボトムでピクチャのプレビューが見えます。
5. （オプション）**スクリーンティップ** フィールドに、エンド ユーザがピクチャの上にマウスを置くと現れる文句を記入することができます。
6. （オプション）**代替テキスト** フィールドに、画像が利用可能でないときに、たとえば身体不自由な方がスクリーン リーダーを利用している場合など、表示する代替テキストを打つことができます。詳しい情報は、 " 第 508 節応諾について" on page をご参照ください。
7. **OK**をクリックします。ピクチャがトピックに追加されます。
8. をクリックして変更を保存します。

Capture は MadCap 社の画面キャプチャと編集ツールで、Flare と親密に統合しています。もしお使いのコンピュータに MadCap Capture がインストールしてあれば、Flare で以下のいずれでも行うために利用できます：

- **画面キャプチャ画像をトピックに挿入。**要するに、画面上の画像をキャプチャして、同時にトピックに挿入できます。

- **画面キャプチャ ファイルをプロジェクトに追加。**要するに、画面上の画像をキャプチャして、画像ファイルをプロジェクトに（トピックに挿入せずに）追加できます。

- **ピクチャを編集。**要するに、プロジェクトにあるどの画像でも開けます。画像が Capture で開かれ、そこで変更できます。

- **単に MadCap Capture を起動する。**

Capture の利用に伴う利益は以下を含みます：

- Capture はレイヤに対応します。コールアウト、シェープ、ラインなどのスペシャル エフェクトやオブジェクトを追加できます。画像にオブジェクトを結合する代わりにレイヤが使用されるため、保存してから画像に戻って単一のオブジェクトを（画像全体を再作成せずに）簡単に修正できます。

- 変更が自動的に反映されます。Capture で画像を保存するとたん、プロジェクトに画像を挿入した至るところで変更が自動的に反映されます。

- 画像のシングル ソーシング。この機能は Capture と MadCap Flare との親密な統合を反映します。ひとつの画像に対して、オンライン出力用の設定集をひとつ与えて、印刷出力用のもうひとつの設定集を与えることができます。たとえば、オンライン出力のために 72 DPI 解像度を使って、印刷出力のために 300 DPI 解像度を使うとよいでしょう。別々の画像を二つ作成する代わりに、画像出力をシングル ソースできます。詳しい情報は、 "シングル ソース画像の作成" on page をご参照ください。

画面キャプチャをトピックに挿入する方法

1. ピクチャを挿入するトピックを開きます。

2. XML エディタで、ピクチャを挿入する位置に挿入点カーソルを置きます。

3. **挿入>画面キャプチャ**を選択します。 画面キャプチャ ダイアログが開きます。

4. ダイアログで適切なセットアップ フィールドを満たします：

    - **ファイル名** キャプチャする画像に名称を入力するか、提供されるデフォルト名称を利用できます。

    - **フォルダ**キャプチャした画像を収納するフォルダをコンテンツ エクスプローラで選択します。

    - **プロファイル・形式**画像キャプチャ時に利用するプロファイルまたはファイル形式を選択します。ファイル形式（BMP、GIF、JPEG、PNG、TIFF）を選択すれば、画像は自動的にその形式で保存されます。（MadCap Capture で作成される）プロファイルでは事前により多くの設定を適用して画像をキャプチャできます。

    - **MadCap Capture エディタを起動**画像をキャプチャすると MadCap Capture を起動してもらうにはこのチェック ボックスを選択します。画像が MadCap Capture で表示されます。これは画像をキャプチャしてから編集（例：コールアウト、ライン、ボーダ

ーを追加）する場合に役立つオプションです。Capture で画像を編集して保存すると、変更は自動的に Flare で反映されます。

5. 利用するキャプチャ オプションを選択して、必要に応じて各オプションの手順を行います：

   - **UI 要素をキャプチャ** マウスを移動してクリックする場所によって、ウィンドウの固定領域（例：メニューバー、ツールバー、エディタ、単独のボタン、ウィンドウ全体）をキャプチャします。アプリケーションでマウスを動かしながら、赤いボーダーが各領域を囲みます。

   - **アプリケーションをキャプチャ** 開いているアプリケーションをキャプチャします。このボタンをクリックすると、「選択」ウィンドウが開き、すべての開いているアプリケーションの一覧を表示します。キャプチャするアプリケーションを選択できます。

   - **領域をキャプチャ**コンピュータ画面の長方形領域をキャプチャします。このボタンをクリックすると、コンピュータ画面上に赤いボーダー付きの長方形が表示します。ボーダーの周りにある小さい四角のクリックとドラッグで長方形を移動したりリサイズしたりできます。長方形の近くの **OK** ボタンをクリックして領域をキャプチャします。このオプションは、たとえば、ウィンドウ全体ではなくウィンドウの特定の領域だけ、またはツールバーの一部だけをキャプチャする場合に役立ちます。

6. をクリックして変更を保存します。

動画

ヘルプ システムで概念や作業をユーザに説明するだけでなく、動画を活用して指導もできます。こうする方法は二つあります。

- **Mimic 動画へのリンクを挿入** MadCap Mimic をインストールした場合、お好みの出力形式で上映される動画を作成できます。そしてその動画へリンクできます。動画は適切なウィンドウ（例： MadCap Movie Player、ウェブ ブラウザ）で開いて再生します。ムービー リンクをトピック、目次、ブラウズ シーケンスのいずれにも挿入できます。

  > 注目：Mimic ムービー リンクを挿入するときは、適切な動画ファイルはプロジェクトのコンテンツ ファイルにコピーされないのです。しかし、ターゲットの生成時には自動的に出力ファイルに組み込まれます。

- **.swf 動画** Flash-ベース動画（.swf ファイル）をほかのソフトで作成して Flare のトピックに挿入することもできます。ユーザが動画を含むトピックを開くとき、動画が自動的に生成します。動画をエンド ユーザにとって利用可能にするもうひとつの方法はユーザがホットスポットをクリックすると動画を開くドロップダウン エフェクトを使用することです。

  > 注目： プロジェクト外からの動画をトピックに挿入するとき、.swf ファイルのコピーがプロジェクトに追加されます。.swf ファイルはコンテンツ エクスプローラの Resources/Images フォルダに収納されます。

ムービー リンクをトピックに挿入する方法

1. ムービー リンクを挿入するトピックを開きます。
2. XML エディタで、リンクを挿入する位置に挿入点カーソルを置きます。
3. **挿入 > ムービー リンク**を選択します。

   MadCap Mimic ムービー リンク ダイアログが開きます。
4. 適切な動画ファイルを選択してダイアログのオプションを満たします :
   - **Mimic 動画またはプロジェクト** 選択してから動画またはプロジェクト ファイルへのバスを表示します。ファイルを見つけて選択するために、**ブラウズ**または**最近の動画**ボタンをクリックしましょう。
   - **ブラウズ** 動画またはプロジェクト ファイルを見つけて、選択できます。
   - **最近の動画** 最近 Mimic で開いた動画とプロジェクトの一覧から選択できます。
   - **Mimic プロジェクトを選択** 一つ以上動画ファイル (.mimov) を含む Mimic プロジェクト ファイルである .miprj ファイルを選択するため、このオプションを選択します。miprj でも .mimov でも完成した動画ではありません。完成した動画を生成するために利用されるファイルにすぎないのです。しかし、このオプションを選択すれば、その Mimic プロジェクトの動画出力ファイルが自動的に生成されます。ユーザが出力にある動画リンクをクリックするとき、そのプロジェクト内の一番目の生成済み動画が再生を始めます。MadCap Movie Player にある内蔵の目次によって動画からもう一つの動画まで移動できます。
   - **Mimic 動画を選択** 単独の Mimic 動画ファイルである .mimov ファイルを選択するため、このオプションを選択します。mimov は完成した動画ではありません。完成した動画を生成するために利用されるファイルにすぎないのです。しかし、このオプションを選択すれば、その Mimic プロジェクトの動画出力ファイルが自動的に生成されます。ユーザが出力にある動画リンクをクリックするとき、生成済み動画が再生を始めます。
   - **生成済み動画システムを選択** Mimic プロジェクトの個々の動画ファイルをすべて含む生成された動画ファイルである .mcmoviesys ファイルを選択するため、このオプションを選択します。Mimic で完成した動画を生成するとき、そのプロジェクトのすべての動画の再生に利用される .mcmoviesys ファイルが作成されます。ユーザが出力にある動画リンクをクリックするとき、そのプロジェクト内の一番目の生成済み動画が再生を始めます。MadCap Movie Player にある内蔵の目次によって動画からもう一つの動画まで移動できます。
   - **生成済み動画を選択** 単独としてでもプロジェクトの一部としてでも、一つの動画に対する生成済みファイルである .mcmovie ファイルを選択するため、このオプションを選択します。Mimic で完成した動画を生成するとき、その単独の動画またはプロジェクト内の動画一つ一つに対して、.mcmovie ファイルが作成されます。ユーザが出力にある動画リンクをクリックするとき、生成済み動画が再生を始めます。

- **ツールティップ** ユーザが出力の動画リンクの上にマウスカーソルを置く際に現れる文句を入力してください。
- **ファイルを開く** 選択のプロジェクトまたは動画ファイルを開きます。
- **生成される動画タイプ** 以上の「Mimic プロジェクトを選択」オプションか「Mimic 動画を選択」オプションを選んだならば、完成した動画ファイルが自動的に生成されます。このセクションをつかって自動的に生成される出力の種類を選択することができます。
    - **(デフォルト)** 生成の Flare 出力形式に基づいて、一番適切な動画フォーマットが利用されます。ドットネットヘルプターゲットをビルドする場合、動画は MadCap Movie Player タイプを利用します。Microsoft HTML ヘルプあるいはウェブヘルプターゲットの場合、動画は Adobe Flash (.swf) タイプを利用します。これらの設定を重ね処理して消したければ、指定の動画タイプのどれかを選んでください。
    - **MadCap Movie Player** 動画は MadCap Movie Player で生成され、表示されます。MadCap Movie Player にある内蔵の目次によって（動画が複数あれば）動画からもう一つの動画まで移動できます。
    - **Adobe Flash** 動画が .swf ファイルの中に生成され、ブラウザウィンドウで表示されます。
    - **Microsoft WPF/E (XAML)** 動画が WPF/E フォーマットとして生成されます。

5. **OK**をクリックします。

   ムービー リンクがトピックに追加されます。

6. 変更を保存するためにをクリックします。

注目：目次とブラウズ シーケンスにもムービー リンクを挿入できます。追加情報はオンライン ヘルプをご参照ください。

動画をトピックに挿入する方法

1. 動画を挿入するトピックを開きます。
2. XML エディタで、動画を挿入する位置に挿入点カーソルを置きます。
3. 以下のどれかを行います：

- XML エディタのローカル ツールバーに、をクリックします。

  或いは

- **挿入 > ピクチャ**を選択します。

ピクチャ挿入ダイアログが開きます。

4. 挿入する動画（.swf）ファイルを選択します。これは以下の方法のどれでも行えます：

- **ファイル** フィールドで、.swf ファイルへのパスを打ちます。ダイアログのボトムで動画のプレビューが見えます。

  或いは

- **ファイルを探しにブラウズ**ボタンをクリックします。そしてコンピュータにある .swf ファイルへナビゲートして選択します。するとファイルへのパスが「ファイル」フィールドで表示されます。ダイアログのボトムで動画のプレビューが見えます。

  或いは

- **ソースの選択** セクションのショートカット オプションのどれかを使います（説明はオンライン ヘルプを参照）。 オプションを選択してから、適切なファイルが右側に表示します。一覧から .swf ファイルを選択します。するとファイルへのパスが「ファイル」フィールドで表示されます。ダイアログのボトムで動画のプレビューが見えます。

5. （オプション）**スクリーンティップ** フィールドで、エンド ユーザが動画の上にマウスを置くと現れる文句を記入することができます。

6. （オプション）**代替テキスト** フィールドで、動画が利用可能でないときに、たとえば身体不自由な方がスクリーン リーダーを利用している場合など、表示する代替テキストを打つことができます。詳しい情報は、 " 第 508 節応諾について" on page をご参照ください。について

7. **OK**をクリックします。動画がトピックに追加されます。

8. をクリックして変更を保存します。

断片

断片というのはプロジェクトに何度も何度も利用できる事前に設定されたコンテンツの塊のことです。断片はほかのコンテンツと同様に書式できる比較的に長めのコンテンツに用いられます。断片には表やピクチャ、その他普通のトピックに含められる何でもを挿入できます。たとえば、トピックにある概念を説明するためにシナリオを書いたとしましょう。このシナリオはピクチャや書式を含みます。なお、このシナリオはプロジェクトの複数のトピックに関連があります。そのシナリオを何度も何度も繰り返して書く（またはコピーして貼り付ける）代わりに、断片を利用できます。

ブロック断片というのは複数段落からできた断片です。テキスト断片というのは単一の段落に含まれる断片です。

断片を作成する方法が二つあります：

- トピックに既にコンテンツが入力してあってそれを断片に変える場合は、書式メニューを使ってその既存コンテンツから新規断片を作成できます。そうすると現したいほかのトピックに断片を挿入できます。

或いは

- （必ずしもトピックを開かなくても）新規断片を追加して、それから表したいところにトピックに断片を挿入できます。

以下の手順は両者の上、トピックに断片を挿入する方法も指導します。

既存コンテンツから新規断片を作成する方法

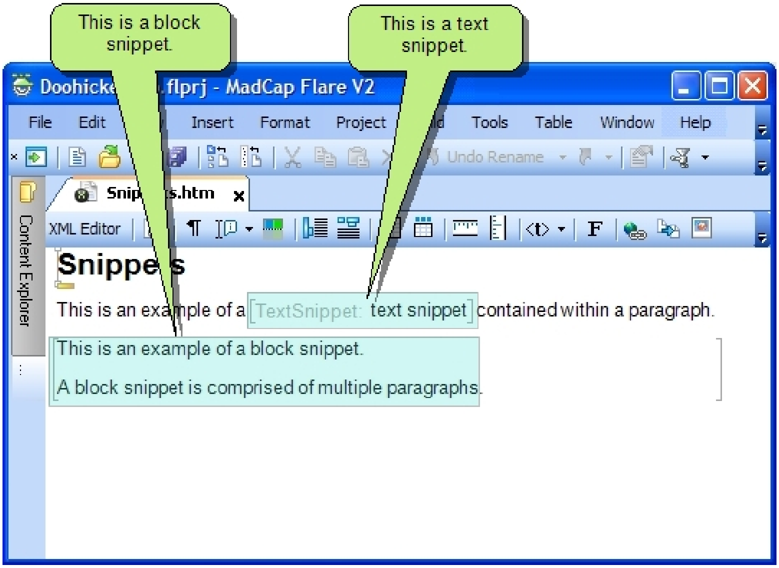
1. 断片として利用するコンテンツを含むトピックを開きます。
2. XML エディタで、断片に変えたいコンテンツをハイライトします。
3. **書式>断片の作成**を選択します。 断片作成ダイアログが開いて、断片コンテンツを表示します。
4. **断片ファイル**フィールドに、断片の新しい名称を打ちます。

   プロジェクト フォルダの選択を "Resources/Snippets" のままにすることが推奨です。断片の作成後、コンテンツ エクスプローラで断片ファイルが見えます。

5. トピックでハイライトしたテキストを断片で置き換えるなら、**ソース コンテンツを新しい断片で置換**にチェックマークが表示されることを確認します。

   どうしてこのボックスをチェックマークなしのままにするのでしょうか？非常に似ている断片を二つ作成しているとしましょう。一番目の断片を作成して、ダイアログでテキストを多少変更して、このボックスをチェックマークなしに置きます。その断片は作成されますがトピックに挿入されません。そしてこのボックスにチェックマークをつけて二番目の断片を作成できます。Flare は断片の作成も、ハイライトしたテキストを置き換えてトピックに挿入することも行います。

6. **作成**をクリックします。断片はコンテンツ エクスプローラに追加されて XML エディタのトピック ページで開きます。断片は角括弧に囲まれます。



7. をクリックして変更を保存します。

新規断片を追加する方法

1. **プロジェクト > 断片を追加**を選択します。 新規断片追加ダイアログが開きます。

2. **テンプレート フォルダ**エリアで、フォルダをひとつ選択します。右側のテンプレート セクションは選択したフォルダに含まれている断片テンプレートを表示します。 テンプレートについての詳しい情報は、オンライン ヘルプをご参照ください。

3. **テンプレート** エリアで、フォルダに関連あるテンプレート ファイルからひとつを選択します。ソース ファイル フィールドはテンプレート ファイルへのパスを含むようになります。このファイルはプロジェクトにコピーされます。

   フォルダ選択を "Resources/Snippets" のままにすることが推奨です。断片の作成後、コンテンツ エクスプローラで断片ファイルが見えます。

4. **ファイル名**フィールドで、デフォルト テキストを書き換えて、断片の新規名称を打ちます。

5. （オプション） **スタイルシート**フィールドで、新規断片に関連づけるスタイルシートを選択します。 (もしプロジェクトにスタイルシートがなければ、このフィールドは空のままです。)

6. **追加**をクリックします。 プロジェクトへコピー ダイアログが開きます。新規断片ファイルについての情報を表示してプロジェクトへコピーされることを通知します。

7. **OK** をクリックします。断片はコンテンツ エクスプローラに追加され、初期テキストを含めて XML エディタで独自のページで開きます。

8. 今は XML エディタの断片ページの中をクリックして断片に適切なテキストを（表示中の初期テキストを上書きして）打ち出したり、その他の要素（例：スタイル、表、画像、ハイパーリンク、マルチメディア）を追加したりするだけです。

9. をクリックして変更を保存します。

断片をトピックに挿入する方法

1. トピックを開きます。

2. 断片を挿入するトピックの位置にカーソルを置きます。

3. **挿入>断片**を選択します。 断片リンク挿入ダイアログが開きます。

4. 挿入する断片ファイルを選択します。これは以下の方法のどれでも行えます：

   - **ファイル**フィールドに、断片ファイルへのパスを打ちます。ダイアログのボトムで断片のプレビューが見えます。

     或いは

   - **断片を探しにブラウズ**ボタンをクリックします。それからコンピュータにある断片ファイルまでナビゲートして選択します。するとファイルへのパスが「ファイル」フィールドで表示されます。ダイアログのボトムで断片のプレビューが見えます。

     或いは

   - **ソースの選択** セクションのショートカット オプションのどれかを使います。オプションを選択してから、適切な断片ファイルが右側に表示します。リストから断片を選択します。するとファイルへのパスが「ファイル」フィールドで表示されます。ダイアログのボトムで断片のプレビューが見えます。

     - **プロジェクト内すべての断片** このオプションはプロジェクトのどこにでも追加したすべての断片を表示します。

     - **最近挿入された断片** このオプションは最近 Flare プロジェクトに挿入した断片ファイルを表示します。

     - **最近開いた断片** このオプションは最近 Flare プロジェクトで開いた断片ファイルを表示します。

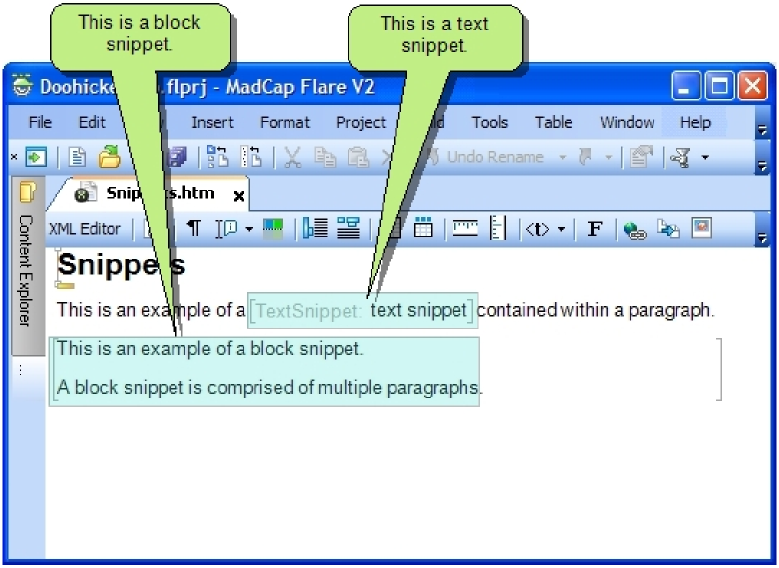
     - **開いてある断片** このオプションは Flare プロジェクトにおいて現在開いてあるほかの断片ファイルをすべて表示します。

     - **この文書で利用される断片** このオプションは現在のトピックに既に挿入されたほかの断片ファイルをすべて表示します。

- **'マイ 断片' フォルダにある断片** このオプションはコンピュータのマイ ドキュメントのカスタム断片サブフォルダ（マイ ドキュメント¥マイ テンプレート¥断片）にあるすべての断片ファイルを表示します。

5. **OK**をクリックします。

   断片がトピックに挿入され、角括弧に囲まれます。



6. をクリックして変更を保存します。

変数

変数というのはプロジェクトで何度も何度も利用できる事前に設定された用語のことです変数は短くて、書式のないコンテンツの部分（たとえば御社の商品名や電話番号）のために使用されます。変数の種類がいくつかあります：（1）あなた自身が作成する種類、（2）内蔵（システム）変数、そして（3）FrameMaker 印刷出力においてページ ヘッダーとフッターのためのランニング HF 変数。

変数には主な成分が二つあります ー*変数名*と変数の*定義*。 変数名の例は "社名" です。その変数の定義は "某株式会社" とします。従って、トピックにある段落に 社名 変数を挿入した場合、その点で "某株式会社" という文句が追加されます。

新規変数の作成方法

1. プロジェクトオーガナイザが開いてあることを確認してください。

2. **変数**フォルダをダブルクリックします。

3. 変数セット（たとえば Flare 内蔵の初期変数セット）をダブルクリックします。

   もしフォルダに変数セットがなければ、簡単に追加できます。変数セット エディタ が右側に開き、変数ページを表示します。"マイ変数" テンプレートを利用すれば、はじめさせるために Flare が変数を二つ提供します（社名 と 電話番号）。これらの変数を削除してもよくてニーズに合わせて修正することもできます。

4. もうひとつの変数を作成するには、ローカル ツールバーでをクリックします。

   新しい変数の行が追加され、変数の仮名称が入っています。

5. 新規変数のために（あるいは Flare が既に用意した変数のために）新しい名称、定義、またはコメントを入力するには、以下のどれかを行います：

- フィールドをダブルクリックして新しい名称、定義、またはコメントを打ちます。

  或いは

- フィールドを一度クリックして、キーボードで**F2**を押します。そして名称、定義、またはコメントを打ちます。

6. をクリックして変更を保存します。

トピックに変数を挿入する方法

1. 変数を挿入するトピックを開きます。

2. 変数を追加するトピックにカーソルを置きます。変数を入れるトピックの位置にカーソルを置きます。

3. **挿入>変数**を選択します。

   変数ダイアログ が開いて、左側に変数セットを、右側に選択した変数セットに属する変数を表示します。

4. 適切な変数セットを選択します。

5. 追加する変数を選択します。

6. **OK**をクリックします。

   変数は角括弧に囲まれて、トピックに追加されます。角括弧は変数名称と変数定義を表示します（マーカーがオンになっていて、セット マーカーの幅がゆるすかぎり）。

   変数情報をより多くか少なく見えるように「タグの表示」ボタンからマーカー幅を調整できるし、変数定義しか見えないように Flare に変数名をオフにさせられます。マーカーについての詳細情報は、オンライン ヘルプをご参照ください。

7. をクリックして変更を保存します。

文字と記号

Flare ではコンテンツに特殊な文字と記号を簡単に付け加えられます。

もしトピックでよく使う文字か記号（例：分離しない空白、著作権記号、省略記号、通貨記号） があれば、XML エディタのローカル ツールバーのクイック記号ボタンに関連付けられます。すると、クイック記号をクリックするたびに、その指定文字か記号がトピックに挿入されます。この機能は基本の内蔵の文字と記号リストに載せられていない文字か記号を挿入する方法でもあります。

クイック記号を指定する方法

1. トピックを開きます。

2. **挿入>記号>「クイック記号」の選択**を選択します。

   クイック記号ダイアログが開きます。

3. ダイアログの二つのフィールドからひとつに文字の情報を入力します。

   - **記号を入力...** 記号を指定するひとつの方法は原文からコピーしてこのフィールドに貼り付けることです。以下のユニコードフィールドはそれから自動的に満たされます。

     或いは

   - **以下のテキスト ボックスにユニコードを入力...** 使用記号を指定するもうひとつの方法はこのフィールドにユニコードを記入することです。上記のフィールドがそれから自動的に記号自体で満たされます。

4. **OK**をクリックします。

   これから、**クイック記号**ボタンの **-a-** 部分あるいはキーボードに**F11**を押すたびに、その記号がアクティブ トピックに挿入されます。

記号や特殊文字をトピックに挿入できます。これは 指定したクイック記号の挿入、または設備してあるリストから文字か記号の選択で行えます。

クイック記号を挿入する方法

1. クイック記号が指定してあることを確認します。

2. トピックを開きます。

3. 特殊文字か記号を挿入する位置にカーソルを置きます。

4. 以下のどれかを行います：

   - クイック記号ボタンの**-a-**部分をクリックします。

     或いは

   - **挿入>記号>クイック記号**を選択します。

     或いは

   - **F11**を押します。

5. 変更を保存するためにをクリックします。

設備のリストから文字か記号を挿入する方法

1. トピックを開きます。
2. 文字か記号を挿入する位置にカーソルを置きます。
3. 以下のどれかを行います：

   - クイック記号ボタンの**下矢印**部分をクリックします。

     或いは

   - **挿入>記号**を選択します。

4. リストから文字か記号を選択します。

   - **分離しない空白** 分離しない空白をトピックに挿入します。これは自分の位置で自動的改行を防ぐ特殊な空白記号です。ハードスペース、固定スペース、ナブスペースとも呼ばれ、普通の空白の連続をひとつの空白に縮小するという HTML みたいなシステムで複数の空白を並べるために利用できます。（キーボードで**SHIFT+SPACE**を押して分離しない空白を挿入することもできます。）
   - **コピーライト**著作権記号 (©）をトピックに挿入します。
   - **登録商標**登録商標記号 (®）をトピックに挿入します。
   - **商標**商標記号 (™）をトピックに挿入します。
   - **度**度記号 (°）をトピックに挿入します。
   - **中点**丸い黒い中点 (•）をトピックに挿入します。
   - **二重剣標**二重剣標記号 (‡）をトピックに挿入します。

- **省略記号** 省略記号 (...) をトピックに挿入します。３連続のピリオドを打つよりいい方法です。この符号を使うと、「検索と置換」機能は重複ピリオド検出してミスとして解釈することはありません。
- **半角ダッシュ** 半角ダッシュ (–) をトピックに挿入します。
- **全角ダッシュ** 全角ダッシュ (—) をトピックに挿入します。
- **プラスマイナス**プラスマイナス記号 (±) をトピックに挿入します。
- **以下** "以下" 記号 (≥) をトピックに挿入します。
- **ノットイコール** "ノットイコール" 記号 (≠) をトピックに挿入します。
- **セント**セント通貨記号 (¢) をトピックに挿入します。
- **ユーロ**ユーロ通貨記号 (€) をトピックに挿入します。
- **ポンド**ポンド通貨記号 (£) をトピックに挿入します。
- **円**円通貨記号 (¥) をトピックに挿入します。

5. をクリックして仕事を保存します。

ブラウズ シーケンス

もしユーザが順番通りに読むべきいくつかのトピックがあれば、ブラウズ シーケンスの作成できます。ユーザがコンパイル済みオンライン ヘルプ システムを見る際に、ブラウズ シーケンスを利用してトピックを特定な順序に沿って「ブラウズ」することができます。

ブラウズ シーケンス ファイルは .flbrs 拡張子を持っていてプロジェクト オーガナイザのアドバンスドの下に収納されます。

以下はブラウズ シーケンスを作成してユーザにとって利用可能にするタスクです。

1. ブラウズ シーケンスを追加または既存のブラウズ シーケンスを開きます。
2. ブラウズ シーケンスの作成（ ページ。Flare では、目次の作成とほとんど同じ方法でブラウズ シーケンスを作成します—すなわち、ブックとトピックへのリンクを個人ユーザにとって役立ちそうな構想に追加することです。
3. ターゲットに使用したいスキンにブラウズ シーケンスを有効にします（ ページ）。
4. スキンをターゲットに関連づけます（ ページ）。
5. ブラウズ シーケンスをターゲットに関連づけます（ ページ）。もし同じ出力ターゲットに複数のブラウズ シーケンスを含めたければ、ターゲットに関連づけるブラウズ シーケンスが「主要」ブラウズ シーケンスの役を果たします。主要ブラウズ シーケンスでは、出力に含め

たいほかのブラウズ シーケンスへのリンクを作成できます。ブラウズ シーケンスを選択しなければ、Flare はプロジェクトの一番目のを使います（複数ある場合）

ブラウズ シーケンスを追加する方法

1. **プロジェクト>アドバンスド>ブラウズ シーケンスを追加**を選択します。

   ブラウズ シーケンス追加ダイアログが開きます。

2. **テンプレート フォルダ**エリアでフォルダをひとつ選択します。右側のテンプレート セクションは選択フォルダに含まれているブラウズ シーケンス テンプレートを表示します。テンプレートについての詳しい情報は、オンライン ヘルプをご参照ください。

3. **テンプレート**エリアでブラウズ シーケンス テンプレートを選択します。

4. **ファイル名**フィールドで、デフォルト テキストを書き換えて、ブラウズ シーケンスの新規名称を打ちます。

5. **追加**をクリックします。ブラウズ シーケンスがプロジェクト オーガナイザのアドバンスド フォルダに追加されます。ブラウズ シーケンス エディタが右側に開かれて、初期のブラウズ シーケンス記入事項を表示します。

ブラウズ シーケンスを作成する方法

1. もしまだブラウズ シーケンス エディタに表示されていなければ、プロジェクト オーガナイザからブラウズ シーケンスを開きます。

2. コンテンツエクスプローラーが開いてあることを確認してください。

3. 個々のトピック ファイルをコンテンツ エクスプローラからクリックしてブラウズ シーケンス エディタまでドラッグします。

   その上、ブラウズ シーケンス エディタのローカル ツールバーのボタンをつかって、要素（ブック、事項など）をブラウズ シーケンスに追加したり、その行動（トピック、目次、ほかのブラウズ シーケンス、ほかのヘルプ システムなどにリンク）を決定したりします。ボタンの説明は、"目次を作成する方法" on page 20をご参照ください。

4. をクリックして作業を保存します。

スキンでブラウズ シーケンスを削除する方法

1. スキンを開きますプロジェクト オーガナイザから詳しい情報は、"スキンについて" on page をご参照ください。

2. **基本**タブに、**ブラウズ シーケンス**チェック ボックスがチェックマークを含むようにクリックします。

3. をクリックして変更を保存します。

ブラウズ シーケンスをターゲットに関連づける方法

もしプロジェクトにブラウズ シーケンスをひとつだけ作成した場合、ターゲットに関連づける必要がありません。ターゲットをビルドしてから自動的に表示されます。しかし、その上のブラウズ シーケンスを追加した場合、どちらが「主要ブラウズ シーケンス」の役をはたすかを指定しなかればなりません。これが出力に表示されるブラウズ シーケンスです。ほかのブラウズ シーケンスも主要ブラウズ シーケンスにリンクすれば表示されます。主要ブラウズ シーケンスを指定してターゲットに関連づけるには以下の段階に従います。

1. プロジェクト オーガナイザからターゲットを開きます。
2. **基本**タブに、**ブラウズ シーケンス**フィールドのドロップダウン矢印をクリックして、ターゲットに関連づけたいブラウズ シーケンスを選択します。
3. をクリックして変更を保存します。

索引

エンド ユーザがヘルプ システムで特定な情報を見つけないといけない場合、最もよく利用する３つの方法は： 索引、検索機能、目次です。

検索機能とちがって、索引はあなたが手動で含めた事項に基づきます。それで、ユーザが索引で事項を探す際に、事項はあなたがユーザにとって役立ちそうと思うトピックだけにリンクされます。どのヘルプ システムにとってでも、高品質な索引が致命的です。

索引を作成しエンド ユーザにとって利用可能にするための必要な手順は以下にあります：

1. 索引記入事項（キーワード）を個々のトピックに挿入します。こういう記入事項はトピックで "マーカー" として表示されます。
2. ターゲットに利用したいスキンで索引を有効にします （ ページ）。
3. スキンをターゲットに関連づけます（ ページ）。

RoboHelp で索引を作成することになれている方ならば、この手順はかなり違います。Flare では、索引情報はプロジェクトに入っている索引ファイル（RoboHelp 方式）に含まれているのではなく、個々のトピックに含まれています。

Flare では、索引記入事項（またはマーカー）を個々のトピックに挿入することで索引を作成します。最終的出力をビルドしたら、索引が自動的に作成されて出力で表示します。索引記入事項をトピックに挿入する方法はいくつかあります: (1) ドラッグ アンド ドロップ方式、(2) クイック事項方式、(3) キーワード入力ウィンドウ方式、(4) キーワード入力モード方式。各方法には利益があります。

トピックのどこに索引記入事項を挿入するかは重要でしょうか？概して、その題目が話題となっている場所に最も近いところに索引記入事項を挿入すればよいでしょう。ひとつの理由としてはヘルプを印刷出力に変換した場合にも索引記入事項の正当さを保つためです。非常に長くて多くの題目を説明するト

ピックがあって、そのトピックの上部にすべての索引記入事項を挿入したと仮定しましょう。印刷出力では、そのトピックが複数ページに及ぶ可能性が高いのです。索引記入事項をトピックのトップに挿入された場合、最終的索引は題目が説明される正確なページではなくて、そのトピックを含む第 1 ページを指してしまうわけです。

ドラッグ アンド ドロップ方式

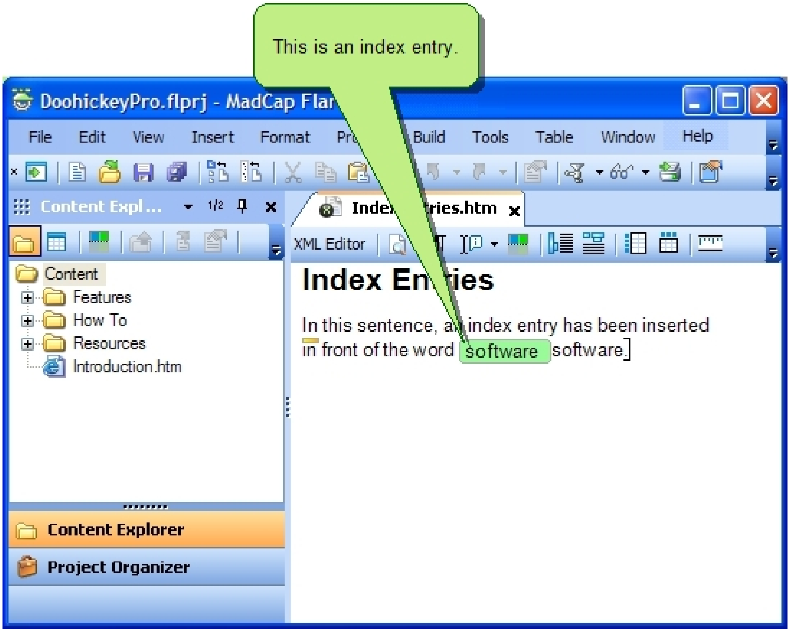
この方法を使ってプロジェクトの既存キーワード記入事項を速く挿入できます。

- **利益**非常に高速です。
- **不利益**挿入する索引キーワードは既にプロジェクトに存在しなければなりません。すなわちほかの方法で事前にキーワード記入事項をトピックに挿入しておかなければなりません。

ドラッグ アンド ドロップ方式を使ってキーワード記入事項を挿入する方法

1. 索引記入事項を挿入するトピックを開きます。
2. キーワード エクスプローラを開きます（**表示>キーワード エクスプローラ**）。
3. キーワード エクスプローラで、キーワードをクリックして挿入するトピックの位置までドラッグします。（トピックにキーワードをドラッグしながら、垂直の赤いバーがトピックに記入事項を配置することを助ける案内役を果たします。）

   索引記入事項は追加位置の単語の前で陰影付きに見えます。



4. をクリックして変更を保存します。

クイック事項方式

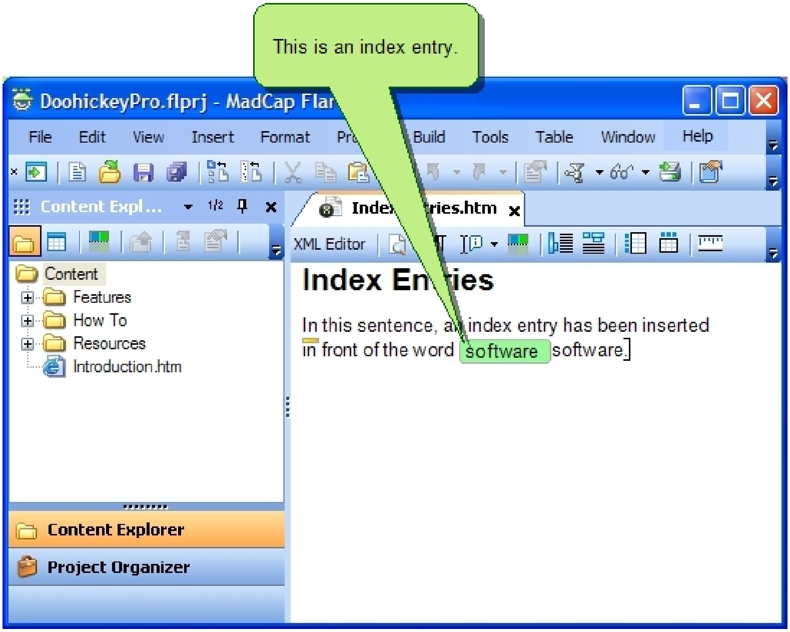
この方法を使って挿入点カーソルの直後の単語を索引記入事項として素早く挿入できます。

- **利益**非常に高速です。
- **不利益**もし語句をカスタマイズしたり第二レベル記入事項を追加したりするならこの方式は使うべき方式ではありません。挿入点の直後の単語そのものが索引に表示されます。

クイック事項方式を使ってキーワード記入事項を挿入する方法

1. 索引記入事項を挿入するトピックを開きます。
2. 索引記入事項として挿入する単語かその前かをクリックします。
3. キーボードで**F10**を押す、または**ツール>キーワード>キーワードとして "<事項>"** の挿入を選択します（例： ツール>キーワード>キーワードとして "software" の挿入）。

   索引記入事項は追加位置の単語の前で（マーカーがオンになっている限り）陰影付きに見えます。



4. をクリックして変更を保存します。

キーワード入力ウィンドウ方式

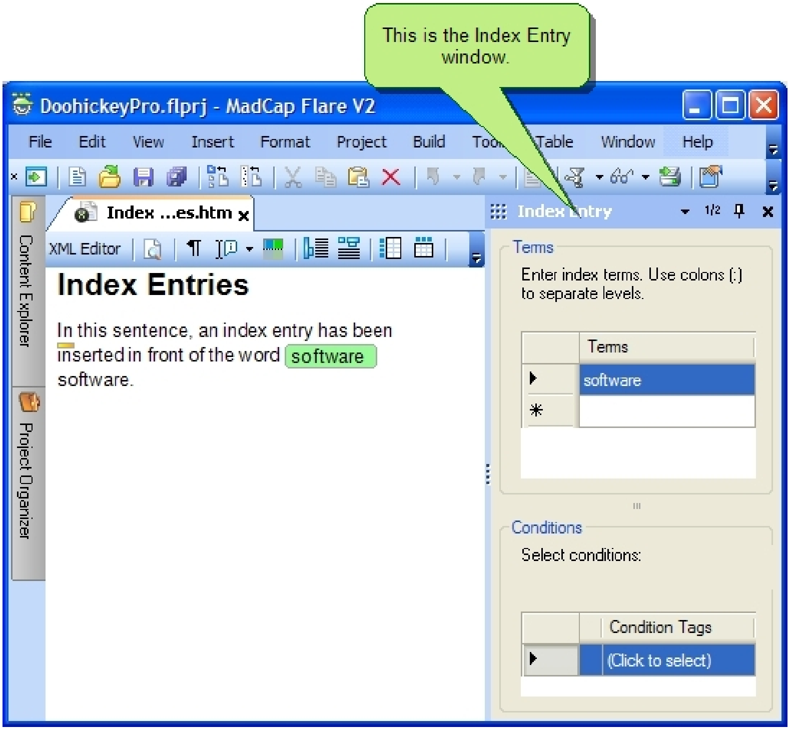
この方法を使ってキーワード入力ウィンドウにキーワードを入力できます。

- **利益** 索引での語句の言葉づかいをカスタマイズできます。第二レベルの索引記入事項の追加もできます。
- **不利益** ほかの方法ほどは速くないのです。

キーワード入力ウィンドウ方式を使ってキーワード記入事項を挿入する方法

1. 索引記入事項を挿入するトピックを開きます。
2. 索引キーワードを挿入する位置をクリックします。
3. **ツール>キーワード>キーワード入力ウィンドウ**を選択して、or キーボードで**F9**を押します。

   キーワード入力ウィンドウが開きます。

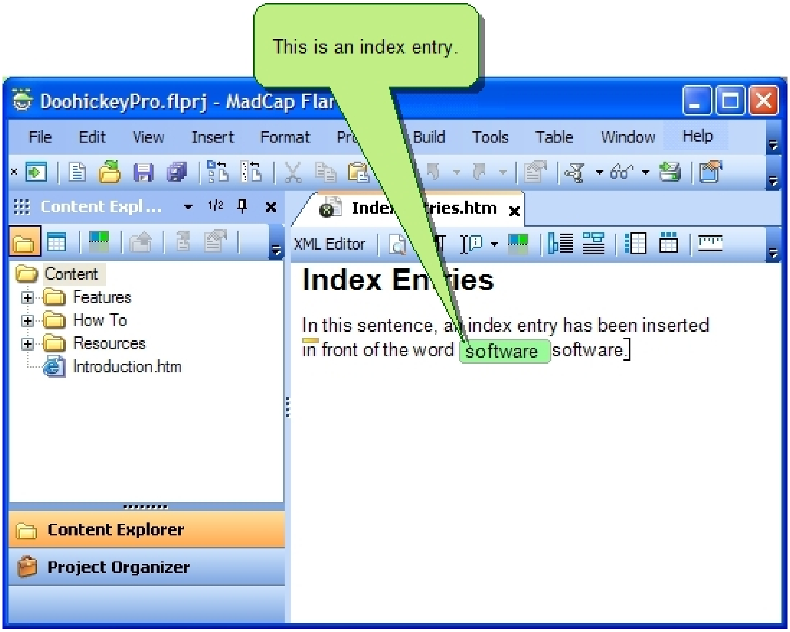


4. **事項**列で空欄の中をクリックします。

5. 索引で表示したいように索引記入事項を打ちます。

   索引記入事項に二つめの階層を追加するには、一番目の事項の後ろにコロンを打って、二番目の事項を打ちます。たとえば、ソフトウェア:`MadCap Flare` と入力すれば、"ソフトウェア" という事項は索引の第一層に現れて、"MadCap Flare" という事項は "ソフトウェア " の下位事項として現れます。

6. **Enter**を押します。索引記入事項は追加位置の単語の前で（マーカーがオンになっている限り）陰影付きに見えます。



7. をクリックして変更を保存します。

キーワード入力モード方式

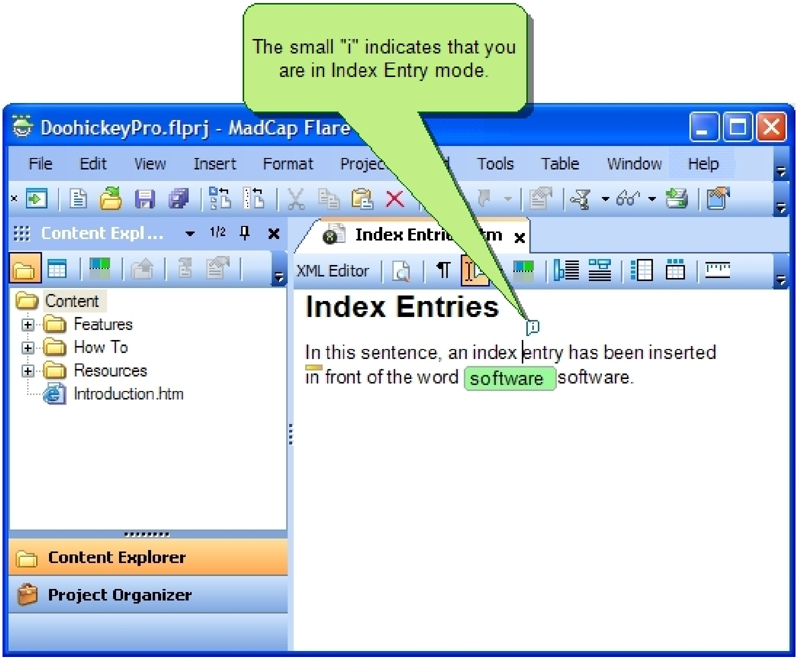
この方法を使ってキーワード入力ウィンドウ方式と同じことが行えます。その違いは、この方式ではカーソルをトピックからキーワード入力ウィンドウへ移動する必要がありません。テキストにマーカーを挿入する位置をクリックして打ち出すだけです。打つ単語は直接 キーワード入力ウィンドウに追加されます。トピックではほかの作業を行わずに一気に索引作りをたくさんするつもりならばよい方式です。

- **利益** 非常に高速で、語句のカスタマイズと第二レベル記入事項の追加ができます。
- **不利益** ほかのコンテンツや書式をトピックに追加しながら索引作りを行おうとしているなら、最適な方式ではありません。

キーワード入力モード方式を使ってキーワード記入事項を挿入する方法

1. 索引記入事項を挿入するトピックを開きます。
2. XML エディタのローカル ツールバーに、をクリックします。

   カーソルが変わり、隣に小さい四角に囲まれる "i" を表示します。



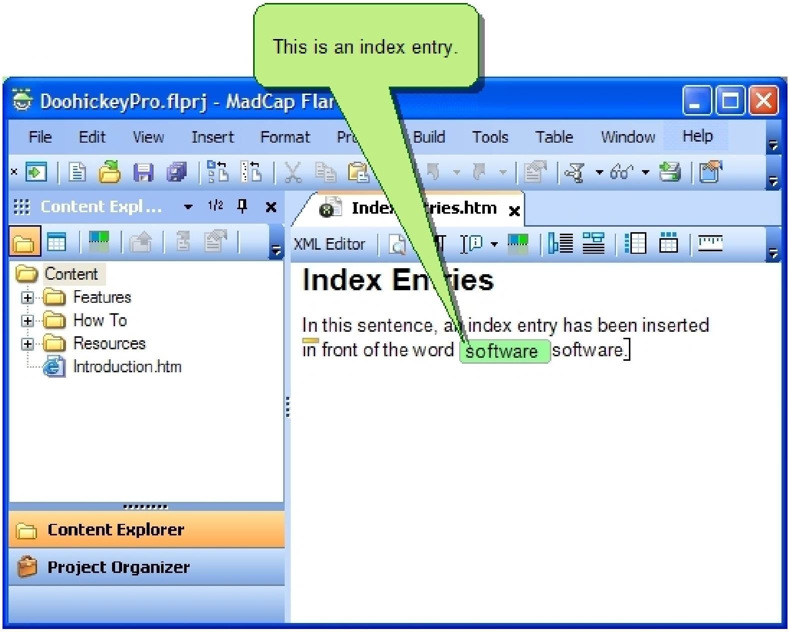
3. トピックにキーワード記入事項を追加する位置をクリックします。

4. キーワード記入事項として追加する文句を打ちます。

   打ち出すと同時に、キーワード入力ウィンドウが（事前に開いていなかった場合）開き、文句が「事項」列の下の最初の空欄に追加されます。

   索引記入事項に二つめの階層を追加するには、一番目の事項の後ろにコロンを打って、二番目の事項を打ちます。たとえば、ソフトウェア:MadCap Flare と入力すれば、"ソフトウェア" という事項は索引の第一層に現れて、"MadCap Flare" という事項は "ソフトウェア" の下位事項として現れます。

5. **Enter**を押します。索引記入事項は追加位置の単語の前で（マーカーがオンになっている限り）陰影付きに見えます。



6. トピックにもっと 索引記入事項 を追加したければ、３から５番までのステップを繰り返します。

7. をクリックして変更を保存します。

注目：キーワード入力モードをオフにして普通編集に戻るには、を再度クリックします。トピックの中をクリックして**キーワード入力モード**を選択しても結構です。

索引をスキンで有効にする方法

1. プロジェクト オーガナイザからスキンを開きます。詳しい情報は、 "スキンについて" on page をご参照ください。

2. **基本**タブに、**索引**チェック ボックスがチェックマークを含むようにクリックします。

3. をクリックして変更を保存します。

用語集

用語集というのはユーザが個々の用語の意味を理解するのに助けるため、出力に追加できる機能です。用語集ファイルは .flglo 拡張子をもっていて、プロジェクト オーガナイザ の用語集フォルダの下に収納されます。

出力で、ユーザは用語をクリックして定義を見る方法が二つあります：

- ユーザは用語集ペイン（またはタブ）で用語をクリックできます。
- ユーザは（用語がリンクに変換されるように指定すれば）個々のトピックで用語をクリックできます。マークを付けた用語だけ、用語のトピックにおける最初の箇所だけ、あるいは用語のすべての箇所を変換する融通性があります。

用語の定義は単純テキストで、用語の作成と同時に備えられます。しかし、定義のために専用のトピックを（普通のトピックに応用するようないかなる書式や要素を含めて）作成することもできます。そうすると用語は単純テキストの定義の代わりにそのトピックにリンクできます。

以下は用語集を作成し、エンド ユーザにとって利用可能にするために必要なタスクです。

1. 用語集を追加または（内蔵のデフォルト用語集などの）既存の用語集を開きます。
2. 用語と定義の作成します。
3. ターゲットに使用したいスキンで用語集を有効にします （. ページ）。
4. スキンをターゲットに関連づけます（. ページ）。
5. 用語集とターゲットに関連づけます（. ページ）。

プロジェクトに別の用語集を追加する方法

1. **プロジェクト>用語集を追加**を選択します。

   用語集追加ダイアログが開きます。

2. **テンプレート フォルダ**エリアで、フォルダをひとつ選択します。

   右側のテンプレート セクションは選択したフォルダに含まれている用語集 テンプレートを表示します。

3. **テンプレート**エリアで、用語集 テンプレートを選択します。
4. **ファイル名**フィールドで、デフォルト テキストを書き換えて、用語集の新規名称を打ちます。
5. **追加**をクリックします。用語集がプロジェクト オーガナイザの「用語集」フォルダに追加されます。用語集エディタが右側に開き、初期の用語集用語と定義を表示します。

新規用語集を追加してからまたは既存の用語集を開いてからは、 用語集用語と定義を作成できます。用語集記入事項を作成する基本的な方法は二つあります： (1) 用語集に記入事項を直接追加、そして (2) 用語集用語リンクを挿入。

この方法のいずれでも、ユーザは出力の用語集ペイン（またはタブ）で用語と定義とをアクセスできます。その違いはリンクでの定義アクセス方式（ポップアップ、ハイパーリンク、あるいは展開テキスト）にあります。

用語集に記入事項を直接追加

この方法を使って単に用語と定義を用語集に追加します。

- **利益**とても簡単な用語集作成法です。用語と定義を個々のトピックでユーザにとってアクセス可能に（手動でリンクを作成せずに）する柔軟性があります。
- **不利益**個々のトピックでは用語集用語リンクの支配力をもうひとつの方法ほど与えないのです。用語集の最初の発生箇所か、全箇所かをリンクに変換するように指定できますが、特定の発生箇所だけをリンクとして表示することは指定できません。

用語集に記入事項を直接追加する方法

1. プロジェクト オーガナイザから、用語集用語を追加する用語集を開きます。
2. 用語集エディタのローカル ツールバーに、をクリックして新規事項を追加します。 新規の行が用語集に追加され、デフォルト名として "MyTerm" を表示します。用語集用語のプロパティ ダイアログが開きます。
3. **用語**セクションに、"MyTerm" というテキストを置き換えて新しい用語を打ちます。
4. **定義**セクションで、（用語に単純テキスト定義を用意する場合）**テキスト**を、（定義として用語にリンクするトピックを作成しておいた場合）**トピック**を選択します。
5. "テキスト" を選択したなら、そのオプションの隣の欄に定義を打ちます。"トピック" を選択したなら、

をクリックして、そしてトピックを見つけて選択します。
6. **スタイル**タブをクリックします。
7. 用語の定義が出力で表示される方法を決めるスタイル（展開、ポップアップ、ハイパーリンク）をひとつ選択します。（スタイルを選択しないと、デフォルトとしてポップアップを使用します。）
    - **展開** リンクをクリックすると定義を展開テキストで表示します。
    - **ポップアップ** リンクをクリックすると定義をポップアップ ウィンドウで表示します。
    - **ハイパーリンク**用語集ページを開いて、ユーザが用語の定義を見ることができます。

    注目： これらのスタイルは（ターゲット エディタの用語集タブで）用語集用語を変換するようにターゲットを指定した場合のみ有効になります。 詳しい情報、"ターゲットに用語集を関連づける方法" on page 56をご参照ください。
8. **OK**をクリックします。

9. をクリックして変更を保存します。

用語集用語リンクを挿入

この方法を使ってトピックから用語集に追加する単語や文句を選択できます。その単語か文句は用語集用語リンクに変換され、ユーザが出力のその位置から定義をアクセスできるようになります。用語集用語を用語集エディタに追加してから、用語集用語ウィンドウで後の用語集リンクをさらに速く挿入できます。

- **利益** 用語集リンクを挿入しながら用語集用語が自動的に用語集エディタに追加されます。その上、用語のどの発生箇所が出力でリンクに変換されるかについての支配力がかなりあります。用語集リンクの配置をはっきり指定している（自動的に用語集用語の発生箇所をすべて自動的に変換するのではない）からトピックがハイパーリンクでの「乱雑さ」の防止を助けます。
- **不利益** この方法はもうひとつの方法より時間がかかってしまうことがあります。なお、デフォルトとして、用語集リンクは定義をポップアップ ウィンドウに表示します。もし用語をトピックに（単純テキスト定義ではなく）リンクすると決めたら、または定義を用語集への展開テキストかハイパーリンクで開くようにしたい場合、用語集用語プロパティを開いて編集しなければなりません。

新規用語を作成しながら用語集用語リンクを同時に挿入する方法

用語集用語リンクをトピックに挿入しようとしているのに用語がまだ作成されていない（つまり、用語集エディタに追加されていない）場合はこの手順を利用します。

1. 用語集用語リンクを挿入するトピックを開きます。
2. 用語集用語とリンクとして追加する単語、文句をハイライトします。そして**挿入>用語集用語リンク**を選択します。 用語集用語作成ダイアログが開きます。
3. 必要なら、ダイアログの右側で用語集を選択します。
4. **定義**フィールドで、用語の定義を打ちます。
5. **OK**をクリックします。

   単語か文句は隣にアイコン付きのリンク対象用語集用語として表示されます。

   用語と定義が用語集に追加されます。

6. をクリックして変更を保存します。

既に作成された用語のために用語集用語リンクを挿入する方法

用語集用語リンクをトピックに挿入しようとしているときにその用語が既に作成された（つまり、用語集エディタに追加された）場合はこの手順を利用します。

1. 用語集用語リンクを挿入するトピックを開きます。

2. **ツール>用語集用語**を選択します。用語集用語ウィンドウが開き、既に用語集に追加された用語をすべて一覧表示します。

3. 用語集用語ウィンドウで、用語集用語リンクとして挿入する用語をダブルクリックします。必ず**用語**列の下をダブルクリックします。行のそれ以外の場所（定義列、ファイル列）をダブルクリックすれば、用語集エディタが代わりに開きます。単語か文句は隣にアイコン付きのリンク対象用語集用語として表示されます。

4. をクリックして変更を保存します。

用語集をスキンで有効にする方法

1. プロジェクト オーガナイザからスキンを開きます。詳しい情報は、 "スキンについて" on page をご参照ください。

2. **基本**タブに、**用語集**チェックボックスがチェックマークを入れるためにクリックします。

3. をクリックして変更を保存します。

ターゲットに用語集を関連づける方法

1. プロジェクト オーガナイザからターゲットを開きます。

2. **用語集**タブをクリックします。

3. **用語集用語変換**セクションに、トピックの一つを選択します。

> **注目：** 用語集用語のリンクへの変換は大小文字を区別します。たとえば、用語集ではある用語が大文字で始まる場合、もしトピックでその用語がすべて小文字ならトピックの出力でリンクに変換されないわけです。

4. （オプション）**用語集マスター ページ** セクションで、用語集定義に関連づけるマスター ページを選択します。マスター ページは出力で用語集を表示することに利用されます。マスター ページについての詳しい情報は、オンライン ヘルプをご参照ください。

5. 次のセクションで、ターゲットに関連づけるする各用語集の隣のチェックボックスをクリックします。チェックマークがチェックボックスにつけられます。

6. をクリックして変更を保存します。

第 5 章

第三ステップ - 出力を整える

ヘルプ システム開発過程の第一ステップでは、プロジェクトを開始しました。第 2 ステップでは、（トピック、コンテンツ、ハイパーリンク、ピクチャ、などの）「中身」をプロジェクトに追加しました。第 3 ステップでは、エンド ユーザに提供する出力形式の種類及び個数を決定します。この手段は目的によって様々な作業を伴う場合があります。

このステップは一見したところでは、変わった用語がたまに現れてくることもあってこそ、多少わかりにくく思われるでしょう。しかしちょっと練習すると、用語や関連作業にすぐ慣れていきます。助けるために、このステップで利用される用語をまず一目見ておきます。それから関係するいろいろな作業を説明します。

これらの変な用語はどういう意味でしょうか？

以下はエンド ユーザのためにひとつ以上の出力を整える際に利用される用語の一部です：

出力

これは配布するヘルプ システムをエンド ユーザがアクセスする際に見るものだけです：オンライン ヘルプあるいは印刷取扱説明書。オンライン ヘルプの出力は開かれるとユーザのモニタ上でウィンドウにヘルプ システムを表示するひとつ以上のコンピュータ ファイルからできています。「印刷」説明書の出力は電子形式（例： PDF）で配布したり、印刷してエンド ユーザに分配したりできる Microsoft Word または Adobe FrameMaker 文書からできています。

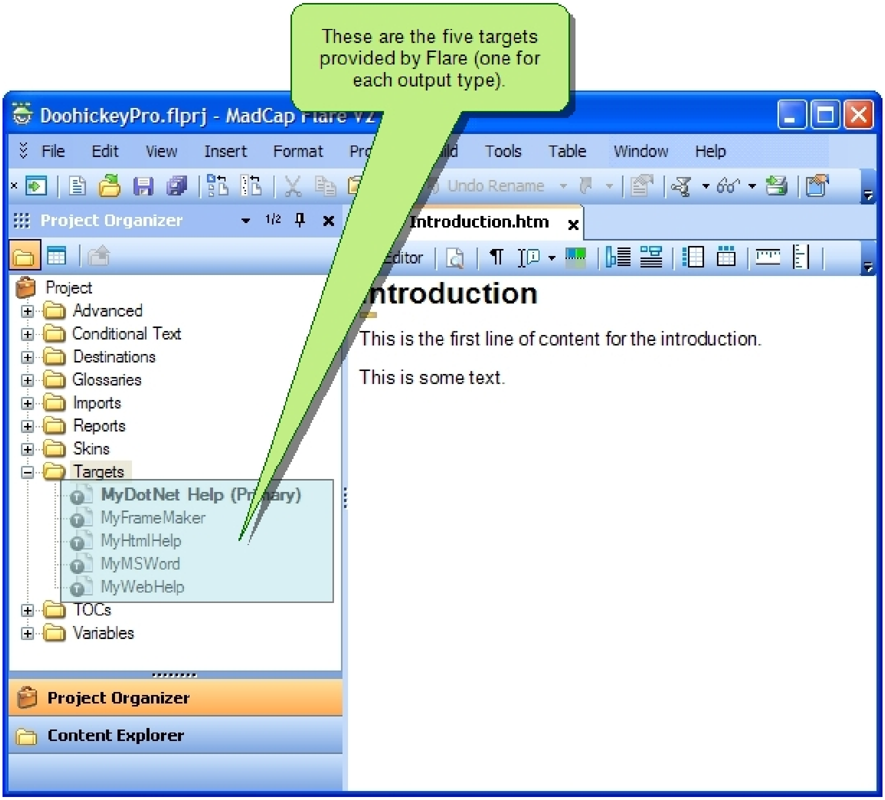
出力形式

Flare で創作できるオンライン出力は三種類（ドットネットヘルプ、Microsoft HTML ヘルプ、ウェブヘルプ）、印刷出力は二種類（Microsoft Word 出力とFrameMaker 出力）それぞれあります。各出力形式はそれぞれの利益をもっています。ニーズに適切な出力形式を決定するには、"出力形式を決定" on page 61 をご参照ください。

ターゲット

出力形式とターゲットとは混乱しやすいのですが、異なる二つの概念です。ターゲットというのは出力形式の「インスタンス」です。最終的出力をビルドしたら、要するにプロジェクトのターゲットをひとつ以上ビルドしているのです。

デフォルトとして、新規プロジェクトを作成すると、Flare がターゲットを５つ用意します - 利用可能な出力形式をひとつずつ.



しかし、この５つのターゲットは出発点だけです。ヘルプ システムの性質を反映するようにどれでも名称変更できます。たとえば、DoohickeyPro というソフトウェアアプリケーション用のヘルプ システムを作成している場合、デフォルト MyWebHelp ターゲット名を "DoohickeyPro" に変更できます。

Also、各出力形式に対してターゲットをひとつ提供されるからといって、必ずしもプロジェクトに入るターゲットの最大数が (Undefined variable: SystemInformation.outputTypeCount) とは限りません。ターゲットを追加できるし、既存ターゲットのコピーを好きなほど多く作れます。

各ターゲットは動き及びルック アンド フィールを変更するために調整するプロパティをもっています。詳しい情報は、 "第四ステップ - 格好よくする" on page 71 をご参照ください。

プライマリ ターゲット

プロジェクトには入れたい分だけのターゲットを入れることができて、いつでもどのターゲットでもビルド（生成）できます。しかし、ほかのターゲットよりもよく編集するものがあるでしょう。それをプライマリ ターゲットにすることができます。

プライマリ ターゲットはひとつの例外を除いてはほかのどんなターゲットとでも同様に扱われます。Flare にはプライマリ ターゲットをより速くビルド、表示、公開できる特定のショートカットがあります。

プライマリ ターゲット ショートカット：

- プライマリ ターゲットをビルド （をクリック、または**F6**を押します。）
- プライマリ ターゲットの表示（をクリック、または**SHIFT+F6**を押します。）
- プライマリ ターゲットを公開 （をクリック、または**CTRL+F6**を押します。）

シングル ソーシング

"Single-sourcing" というのは装飾的な用語でも意味が単純です：ひとつのソースから複数の出力を創作すること。Flare では、ひとつのプロジェクトだけで無限の出力を創作できるからシングル ソーシングを活用できます。

どうやって動くのでしょうか？まず、プロジェクトの各ターゲットは潜在的な出力です。条件タグを作成してコンテンツに適用できます。そして、あるコンテンツが一部のターゲットに現れてもほかのターゲットに現れないように適切にそれぞれのターゲットに条件タグを適用します。

こうすれば、作成するヘルプ システムあたりに別のプロジェクトを作成しなくても結構です。異なる出力のコンテンツがほとんど似ている場合、ほかのプロジェクトで書き直す必要がありません。どのターゲットでどのセクションを含める、除外するかを条件タグを用いて指定するだけです。

この概念を活用するもうひとつの方法は画像のシングル ソースです。MadCap Capture をインストールしてプロジェクト画像の作成に利用していれば、オンライン出力のために設定グループをひとつ、印刷出力のために設定グループをもうひとつ、それぞれ提供できます。これは単一の画像からできて、なお条件タグを使わなくても結構です。詳しい情報は、オンライン ヘルプ

条件タグ

条件タグというのはあるコンテンツが一部の出力に現れてもほかの出力に現れないようにコンテンツの多様な領域に適用できるマーカーのことです。

> たとえば、利用者が二種類あるとします：初心者とアドバンスド ユーザ。プロジェクトのコンテンツは両者向け場所がほとんどです。しかし、初心者だけに対応するセクションも、アドバンスド ユーザだけに対応するほかのセクションもあります。ひとつの条件タグで初心者専用セクションをマークして、もうひとつの条件タグでアドバンスド ユーザ専用セクションをマークできます。こ

れで二つ異なるプロジェクトを作成する必要なく初心者向け出力とアドバンスド ユーザ向け出力とを作成できます。

条件タグはプロジェクトの様以下を含む々な要素に適用できます：

- プロジェクトの根本的なファイル
  - スタイルシート ファイル
  - トピック ファイル
  - 画像ファイル
- トピック内段落
- 段落内テキスト
- 変数
- 断片
- ブックマーク
- トピック内表の行、列
- T 目次のブック及び記入事項
- 索引記入事項

シングル ソーシング タスク

ターゲットの使用で出力を整えている際には、状況によって行えるシングル ソーシング タスクが多様です。以下のタスクは必ずしもすべて行わなくても、ニーズに合うものだけでよい場合があります。その上必ずしも以下の順序に沿わなくても場合もあります。

タスク 1 - 使用する出力形式を指定（ページ）。

タスク 2 - プライマリ ターゲットを指定（ページ）。

タスク 3 - 複数出力を作成する必要がある場合のみ、ターゲットを追加または複製（ページ）。

タスク 4 - ニーズに合わせてターゲットの名称を変更 （ページ）。

タスク 5 - 複数出力を作成する必要がある場合のみ、条件タグの作成（ページ）。

タスク 6 - 複数出力を作成する必要がある場合のみ、条件タグをコンテンツに適用 （ページ）。

タスク 7 - 複数出力を作成する必要がある場合のみ、条件タグをターゲットと関連づける（ページ）。

タスク 8 - オンライン出力及び印刷出力をそれぞれに違う画像設定で創作しなければならない場合のみ、MadCap Capture でシングル ソース画像を作成（オンライン ヘルプ参照）。

タスク 9 - ターゲット設定を編集（ページ）。

出力形式を決定

ヘルプ システム出力の開発にあたっての一番目の作業はニーズに適切な出力形式を決定することです。複数の出力を創作して複数の出力形式を必要とする場合さえあります。

以下は Flare の各出力形式の概略があります。

ドットネットヘルプについて

これは HTML に基づいた、32 ビット Windows プラットフォームで動作するが MadCap Software によって提供される自由に配布可能なヘルプ ビューアを利用する形式です。 ドットネットヘルプ を使って Windows デスクトップ アプリケーション用ヘルプを作成します。

ドットネットヘルプ は以下の場合に推奨です：

- 32 ビットの Windows アプリケーション用ヘルプを書いています。
- HTML ヘルプ形式の別法を探しています。
- 御社の開発者たちが .NET アプリケーションにオンライン ヘルプを厳密に統合しようとしています。

ドットネットヘルプ はユーザにヘルプ ビューアといっしょに配るファイル集からできています。主要エントリ ファイルは .mchelp 拡張子があります。

Flare のオンライン ヘルプはドットネット ヘルプに基づいています。

Microsoft HTML ヘルプについて

これは HTML に基づいた、32 ビット Windows プラットフォームで動作するフォーマットで、エンドユーザのシステムに Internet Explorer がインストールしていることを必要とします。Microsoft HTML ヘルプ を使って Windows デスクトップ アプリケーション用ヘルプを作成します。

Microsoft HTML ヘルプ は以下の場合に推奨です：

- 32 ビットの Windows アプリケーション用ヘルプを書いています。
- ユーザはシステムに Internet Explorer が入っています。
- ユーザはネットワーク接続がありません。

Microsoft HTML ヘルプ はユーザに配る単独の .chm ファイルからできています。

ユーザは Internet Explorer (4.0 以降) 及び 32-ビット Windows オペレーティング システム (Windows 95 以降) をインストールしていないとなりません。

WebHelp について

これはあらゆるブラウザやプラットフォームのほとんどで動作できるウェブ ベースのヘルプ形式です。ウェブヘルプ でインターネット、イントラネット、そしてデスクトップ アプリケーション用ヘルプを作成します。

ウェブヘルプ は以下の場合に推奨です：

- インターネットかイントラネットかで配布するヘルプを書いています。
- ヘルプをデスクトップ アプリケーションにも含める順応性が望ましく思われます。
- ユーザはシステムに多様なインターネット ブラウザをもっています。
- ユーザが多種のプラットフォームで働いています。

ウェブヘルプ はユーザに配るファイル集からできています。出力はユーザのインターネット ブラウザ ウィンドウで表示されます。主要エントリ ファイルは .htm 拡張子があります。

Microsoft Word 出力について

これは出力が Microsoft Word にエクスポートされるというヘルプ形式です。

Microsoft Word 出力 は以下の場合に推奨です：

- ユーザがオンライン ヘルプのアクセスがなくて、代わりに印刷情報を必要としています。
- ユーザが Microsoft Word になれています。
- オンライン ヘルプか印刷ヘルプかの選択をユーザに与えようと思います。

Microsoft Word 出力 はユーザに（印刷または電子形式で）配る Microsoft Word (.doc) ファイルからできています。

FrameMaker 出力について

これは出力が Adobe FrameMaker にエクスポートされるというヘルプ形式です。

FrameMaker 出力 は以下の場合に推奨です：

- ユーザがオンライン ヘルプのアクセスがなくて、代わりに印刷情報を必要としています。
- ユーザが Adobe FrameMaker になれています。
- オンライン ヘルプか印刷ヘルプかの選択をユーザに与えようと思います。

FrameMaker 出力 はユーザに（印刷または電子形式で）配る FrameMaker ファイル(.fm、.book) からできています。

出力形式比較表

	ドットネットヘルプ	**Microsoft HTML ヘルプ**	ウェブヘルプ	**Microsoft Word**	**FrameMaker**
主要エントリ ファイル拡張子	.mchelp	.chm	.htm	.doc	.fm、.book
出力を単一のファイルに圧縮		○		出力はひとつまたは数多くのファイルを含む	出力はひとつまたは数多くのファイルを含む
インターネット分配にもイントラネット分配にも理想的			○		
.NET ソフトウェアアプリケーションとの厳密な統合化に理想的	○				
出力ウィンドウ	Flare Help Viewer	Microsoft HTML Help Viewer (要 Internet Explorer)	任意のインターネット ブラウザ ウィンドウ	対象外	対象外
Platforms	32-ビット Windows プラットフォーム	32-ビット Windows プラットフォーム	すべてのプラットフォーム	対象外	対象外

プライマリ ターゲットの指定

以下の手順はどのターゲットがプライマリ ターゲットを変更する方法を指導します。

プライマリ ターゲットを指定する方法

1. プロジェクトオーガナイザが開いてあることを確認してください。
2. **ターゲット**フォルダをダブルクリックします。利用可能なターゲットが表示されます。
3. プライマリ ターゲットにするターゲットを右クリックします。ポップアップ メニューで、**プライマリにする**を選択します。新しいプライマリ ターゲット名が太字で表示し、後ろに **"(プライマリ)"** を付け加えられます。

ターゲットを追加

Microsoft HTML ヘルプが一番ニーズに合う出力形式だと判定したと仮定しましょう。しかし、プロジェクトから二つのオンライン ヘルプ システムを創作しようと考えています。解決手法は Microsoft HTML ヘルプタイプに基づいたターゲットが二つあるように新規 HTML ヘルプ ターゲットを追加、またはデフォルト MyHtmlHelp ターゲットのコピーを作成することです。それから見分けやすいようにターゲットを名称変更できます。

ターゲットを追加する方法

1. **プロジェクト > ターゲットを追加**を選択します。 ターゲット追加ダイアログが開きます。
2. **テンプレート フォルダ**エリアで、フォルダをひとつ選択します。 右側のテンプレート セクションは選択したフォルダに含まれているターゲット テンプレートを表示します。 テンプレートについての詳しい情報は、オンライン ヘルプをご参照ください。
3. **テンプレート**エリアで、ターゲット テンプレートを選択します。
4. **ファイル名**フィールドで、デフォルト テキストを書き換えて、ターゲットの新規名称を打ちます。
5. **追加**をクリックします。ターゲットはプロジェクト オーガナイザのターゲット フォルダに追加されます。ターゲット エディタ が右側に開き、新しいターゲットのページを表示します。

ターゲットのコピーを作成する方法

1. プロジェクトオーガナイザが開いてあることを確認してください。
2. **ターゲット**フォルダをダブルクリックします。利用可能なターゲットが表示されます。
3. コピーするターゲットをクリックします。
4. 標準ツールバーで、をクリックします。
5. 標準ツールバーで、をクリックします。ターゲットのコピーが「ターゲット」フォルダに追加されます。新しいターゲットはコピーした元のターゲットと同じ名称に「のコピー」を添えて名付けられます。

ターゲットの名称変更

ヘルプ システムの実態を反映するように（特に同じ出力形式の複数ターゲットの場合）使用するターゲットの名称を変更することはだいたい役に立ちます。たとえば、MyDotNetHelp を使って DoohickeyPro というソフトウェア アプリケーションのためにヘルプ システムを創作している場合、ターゲット名を "DoohickeyPro" に変更すればよいでしょう。もしヘルプの初心者向けバージョンとアドバンスド バージョンとを作成しているなら、ひとつのターゲットを "Beginner DoohickeyPro" 、もうひとつのターゲットを "Advanced DoohickeyPro" と名付けたほうが望ましいでしょう。それは "MyDotNetHelp" と "MyDotNetHelp のコピー" とを見分けるよりはずっと楽です。

ターゲットの名称を変更する方法

1. プロジェクトオーガナイザが開いてあることを確認してください。
2. **ターゲット**フォルダをダブルクリックします。利用可能なターゲットが表示されます。
3. 名称変更するターゲットをクリックします.
4. **F2**を押します。ターゲットの名称がハイライトされます。
5. ターゲットの新しい名称を打ってキーボードで**Enter**を押します。ターゲットは名称が変更されます。

条件タグの作成

同じプロジェクトから複数の出力を作成していてそれぞれの出力に異なるコンテンツを含める場合は以下の手順に従います。

条件タグを作成する方法

1. プロジェクトオーガナイザが開いてあることを確認してください。
2. **条件付きテキスト** フォルダをダブルクリックします。フォルダが開いて、Flare が用意した条件タグ セットと、あらゆるプロジェクトに追加した条件タグ セットを表示します。条件タグ セットというのは基本的に条件タグの集まりを入れる容器です。
3. 条件タグ セットをダブルクリックして開きます。条件タグ セット エディタが開きます。新しい条件タグ セットなら、二つの条件タグが既に用意してあります：ひとつは "印刷専用" といって、もうひとつは "画面専用" といいます。各条件タグが色と関連をもっていて、Flare のインターフェイスで条件付きコンテンツを見分けやすくします。デフォルトとして、印刷専用タグは赤色、画面専用タグは青色とそれぞれ関連づけられます。
4. この時点では、以下を含むいくつかの作業が行えます：
   - **新規タグの追加。**ニーズに合わせて、希望なほど数多くのタグを追加できます。

a. 条件タグ セット エディタのローカル ツールバーで、**新規事項**ボタンをクリックします。新規の行が追加されます。

b. キーボードで**F2**を押します。新規タグの名称がハイライトされます。

c. タグの名称を打ちます。（タグ色の変更と、コメントの追加もできます。）

- **既存タグの名称変更。** ひょっとして既存タグを利用したくても、自分の目的を反映するように違う名称を付けたいとします。たとえば、"印刷専用" タグを "Beginner" に、"画面専用" タグを "Advanced" にそれぞれ名称変更します。

a. タグ名をクリックしてキーボードで**F2**を押します。タグ名がハイライトされます。

b. 新しいタグ名を入力します。

c. キーボードで **Enter** を押します。

- **タグ色の変更。**条件タグにはどの色でも関連づけられます。

a. **背景**ドロップダウン矢印をクリックして**色の選択**を選択します。カラー ピッカー ダイアログが開きます。

b. 新しい色を選択します。

c. **OK**をクリックします。

- **タグにコメントを追加。** 条件タグの指定目的を指示するためにコメントを追加できます。コメントは出力で表示されません。

a. タグの**コメント**セルにクリックします。

b. キーボードで **F2** を押します。

c. タグのコメントを打ちます。

d. **Enter** を押します。

5. をクリックして変更を保存します。

コンテンツに条件タグを適用

条件タグの作成してから、プロジェクトの適切なコンテンツに適用できます。 たとえば、 "Beginner DoohickeyPro" という初心者向けバージョンのヘルプ システムにはひとつの条件タグがあって、"Advanced DoohickeyPro" というアドバンスド バージョンのヘルプ システムにはもうひとつの条件タグがあるとします。初心者向けバージョンだけに適応する文がトピックにあれば、その文に "Beginner DoohickeyPro" タグを適用します。アドバンスド バージョンのヘルプ システムだけに適応するもうひとつの文も同じトピックにあれば、"Advanced DoohickeyPro" タグを適用します。

条件タグはプロジェクトの基礎となるファイル（例：トピック、画像、スタイルシート ファイル）、段落、テキスト、表の行と列、目次記入事項、ならびに索引記入事項を含むプロジェクトの様々な要素に適用できます。以上の各要素に条件タグを適用することについての完全な詳細は、オンライン ヘルプをご参照ください。この説明書では、トピック内テキスト及びコンテンツ ファイルに条件タグを適用する手順を説明します。

トピックのテキストに条件タグを適用する方法

1. トピックを開きます。
2. 条件タグを適用するテキストをハイライトします。
3. **書式>条件**を選択します。 条件タグ ダイアログが開いて、第一条件タグ セットが選択されてその関連条件タグが右側で表示されます。
4. 違う条件タグ セットの条件タグを見るには、それを選択します。
5. テキストに適用する各条件タグに対して、タグの隣にあるチェックボックスをクリックします。チェックボックスにチェックマークが現れます。
6. **OK**をクリックします。
7. テキスト ブロックに条件タグが適用されているかどうかを知る方法は二つあります。XML エディタのローカル ツールバーで、タグ インジケータをオン、オフにするために以下のトグルボタンのどちらでもクリックします：
    - このボタンをクリックしてテキスト自体の陰影を表示・非表示します。 たとえば、条件タグが青色に関連していてこのボタンをクリックしてインジケータを表示すれば、テキストの陰影はもっと薄い青色に変わります。もし複数の条件タグがテキストに適用されていれば、陰影は適用済み条件タグの色をすべて表示できるようなパターンに表れます。
    -  トピックの上側のスパン バーを表示・非表示します。カーソルが適用されたタグを含むテキストの上にあるとき、スパン バーの陰影がタグ色の薄いバージョンになります。実際 text の陰影が気を散らすように思われる場合にはこの機能を使えばよいのです。
8. をクリックして変更を保存します。

コンテンツ ファイルに条件タグを適用する方法

entire ファイルをターゲットに含めたりターゲットから除外したりできます。これはコンテンツ エクスプローラに入っているすべてのファイル、たとえばトピック、画像、スタイルシート、断片、及びマスター ページ ファイルなど、を含みます。ひとつひとつのファイルまたは同時に複数のファイルに条件タグを適用できます。以下に両方の手順があります。

ファイルひとつずつに条件タグを適用する方法：

1. コンテンツエクスプローラーが開いてあることを確認してください。

2. コンテンツ エクスプローラで、条件タグを適用するファイルを見つけてクリックします。デフォルトとして、トピック ファイルは（作成したカスタム サブフォルダに入れない限り）コンテンツ エクスプローラの最上位に置いてあります。その他のファイルは Resources フォルダのサブフォルダにあります。たとえば、断片ファイルは "Snippets" というサブフォルダに置いてあります。

3. ローカル ツールバーで、をクリックします。ファイルのプロパティ ダイアログが開きます。

4. **条件付きテキスト**タブをクリックします。一番目の条件タグ セットが選択され、その関連条件タグが右側に表示されます。

5. 違う条件タグ セットの条件タグを見るには、それを選択します。

6. ファイルに適用する各条件タグに対して、タグの隣にあるチェックボックスをクリックします。チェックボックスにチェックマークが現れます。

7. **OK**をクリックします。

   コンテンツ エクスプローラでファイル名の隣の四角が条件タグの色を装います。もし複数の条件タグをファイルに適用したなら、各色が表示されます。

ファイル一覧ウィンドウで条件タグを複数ファイルに同時に適用する方法：

1. **表示>ファイル一覧**を選択、またはキーボードで**CTRL+SHIFT+J**を押します。

2. （オプション）ファイル一覧ウィンドウの**フィルタ** リストから、表示するファイルの種類を選択します。

3. 条件タグを適用するファイルを選択します。**SHIFT** キーを押しながらファイルの範囲をクリックするか、**CTRL** キーを押しながら個々のファイルをクリックします。

4. ローカル ツールバーで、をクリックします。プロパティ ダイアログが開きます。

5. **条件付きテキスト**タブをクリックします。一番目の条件タグ セットが選択され、その関連条件タグが右側に表示されます。

6. 違う条件タグ セットの条件タグを見るには、それを選択します。

7. ファイルに適用する各条件タグに対して、タグの隣にあるチェックボックスをクリックします。

8. **OK**をクリックします。ファイル一覧ウィンドウでファイル名の隣の四角が条件タグの色を装います。もし複数の条件タグをファイルに適用したなら、各色が表示されます。

条件タグをターゲットに関連づける

今までに条件タグを作成してコンテンツに適用しておいたはずです。今はターゲットが作成して適用した条件タグをどういうふうに利用するかを Flare に伝えなければなりません。ある条件タグ付きのコンテンツはターゲットに含まれるべきか除外されるべきでしょうか？

ターゲットに条件タグを関連づける方法

1. プロジェクトオーガナイザが開いてあることを確認してください。
2. **ターゲット** フォルダをダブルクリックします。フォルダが開いて、プロジェクトにあるターゲットを表示します。
3. ひとつ以上の条件タグに関連づけるターゲットをダブルクリックします。ターゲット エディタが右側に開き、そのターゲットのカスタマイズに利用できるタブがあります。
4. **条件付きテキスト**タブをクリックします。条件テキスト タブはプロジェクトの条件タグとその関連色をすべて表示します。各条件タグの隣に「含む」と「除外」というチェックボックスが現れます。
5. デフォルトとして、含めないように指定しない限りすべてのタグがターゲットに含まれます。条件タグをこのターゲットの出力から除外する場合、その隣の**除外**チェックボックスをクリックします。ある条件タグがこのターゲットの出力に含まれることを保証する場合、その隣の**含む**チェックボックスをクリックします。

    もしデフォルトとしてすべてのタグが含まれているならばなぜ「含む」チェックボックスがあるでしょうか？「含む」チェックボックスは同じコンテンツに二つ以上のタグが関連づけられていて衝突がある場合に必要です。

    たとえば、プロジェクトで利用する条件タグが二つあり、それぞれ "PrintedManual" と "OnlineHelp" と呼びます。なお、三つの段落を含むトピックがあります。最初の二つの段落に "OnlineHelp" タグを適用して、最後の二つの段落に "PrintedManual" タグを適用します。"Online Help System" というターゲットが作成してあります。このターゲットには、明らかに "OnlineHelp" タグの関連コンテンツを含めたいが、"PrintedManual" タグの関連コンテンツを除外したいのです。デフォルトとして、Flare はしないように指示しない限り、両タグの関連コンテンツを含めます。それで Flare が "PrintedManual" タグの関連コンテンツを除外するように指示します。問題は上述トピックの真ん中の段落です。両タグと関連があるのです。Flare に "PrintedManual" タグの関連コンテンツを除外するように命令したので、デフォルト設定をオーバライドしてそうします。しかし真ん中の段落が "Online Help System" の出力に含まれることを保証したいのです。それは "OnlineHelp" タグの隣の「含む」チェックボックスを確実に選択しなくてはならない理由です。

6. をクリックして変更を保存します。

ターゲット設定を編集

ターゲット エディタを使うと、Flare 内蔵のターゲットも別途追加したターゲットも編集できます。

既存のターゲットを編集する方法

1. プロジェクト オーガナイザのターゲット フォルダから、 編集するターゲットを開きます。
2. ターゲット エディタのタブで下記を含むいくつかの作業を行えます。これらの作業についての詳細は、オンライン ヘルプをご参照ください。

- ターゲットの出力形式を変更する （基本タブ）。
- スタートアップ トピックを指定 （基本タブ）。
- スキンをターゲットに関連づける （基本タブ）。
- マスター目次をターゲットに関連づける （基本タブ）。
- ブラウズ シーケンスをターゲットに関連づける （基本タブ）。
- 出力ファイルとフォルダの指定 （基本タブ）。
- 条件タグをターゲットと関連づける （条件付きテキスト タブ）。
- 変数定義をオーバライド （変数タブ）。
- 公開行き先をターゲットに関連づける （公開タブ）。
- 用語集をターゲットに関連づける （用語集タブ）。
- ウェブヘルプ出力のためにマーク オブ ザ ウェブの追加 （アドバンスド タブ）
- マスター ページをターゲットに関連づける （アドバンスド タブ）。
- スタイルシート メディア タイプをターゲットに関連づける （アドバンスド タブ）。
- 検索フィルタ セットをターゲットに関連づける （アドバンスド タブ）。
- 文脈依存型ヘルプ用エイリアス ファイルをターゲットに関連づける （アドバンスド タブ）。
- 印刷出力でオンライン機能が変換される方法を指定 （印刷出力タブ）。
- ターゲットの処理パフォーマンスを改善 （パフォーマンス タブ）
- ウェブヘルプ出力のインターフェイスに使用する言語の選択 （言語タブ）。

注目： ターゲット エディタでこれらの作業の一部（例： 公開行き先を関連づける）を完成するのをヘルプ開発過程の後ほどまで待った法がよいでしょう。

3. をクリックして変更を保存します。

第 **6** 章

第四ステップ - 格好よくする

ヘルプ システム開発過程の第一ステップでは、プロジェクトを開始しました。第 2 ステップでは、（トピック、コンテンツ、ハイパーリンク、ピクチャ、などの）「中身」をプロジェクトに追加しました。第 3 ステップでは、出力をひとつ以上整えました。この時点では、エンド ユーザのためにひとつ（または複数）の出力ビルドにおける必須の基礎が用意できています。しかし、最終的出力をビルドする前に、出力の外見をできるだけ格好良くしたいことでしょう。ヘルプ システムを「盛装」させる方法は、以下を含む、数多くあります：

- **スタイルとスタイルシート**スタイルというのはヘルプ コンテンツ（文字、段落、表など）の外見を素早く変更できる書式です。 たとえば、コンテンツを読みやすい部分に分割するためにトピックの下位見出しに h2 スタイルを適用します。h2 スタイルは出力での外見を決定するいろいろな種類の情報（例：フォント タイプ、フォント サイズ、上下の間隔）を含みます。 スタイルはカスケーディング スタイルシートに収納されます (page)。
- **ローカル書式**ローカル書式というのは直接指定のコンテンツだけに（スタイルの利用でプロジェクト中に変更の適用のに対して）適用するようにコンテンツのルック アンド フィールを変更する方法です。XML の知識を全く不要とする、直接 XML エディタでトピックの書式用使いやすいツールがたくさん用意してあります。しかし、可能な限りスタイルをローカル書式の代わりに利用することが推奨です（ページ）。
- **スキン**スキンというのは最終的出力のために事前に設計されたルック アンド フィールです。スキンでは、生成する出力ウィンドウに関連する外見、サイズ、タブ・ボタン、そしてスタイルを支配するのです。押し入れの中のスーツかドレスとして考えてもよいでしょう。洋服を着替えるだけで外観全体を変えることができます。スキンは要するに出力の着替えです。スキンの設定を編集してから、ビルドするターゲットにスキンを関連づけます。そのほかにもビルドするターゲットがあれば、さらにスキンをプロジェクトに追加し、設定を編集して、適切なターゲットに関連づけることができます（ページ）。
- **リスト**コンテンツに単純リストも複数レベル リストも（番号付き、中点付き両方とも）作成できます（ページ）。
- **オートナンバー**オートナンバーというのは自動的にコンテンツに関連付く番号です。たとえば、巻とチャプタとに分かれている FrameMaker 出力を作成するとします。オートナンバーでは手動で番号つけを適用する必要なく、番号つけの一貫性を保つことができます。しかもオートナンバーに入れる情報やその外見を決定するのに柔軟性が大いにあります（ページ）。

スタイルとスタイルシート

スタイルというのは単に事前に指定した書式設定を含む要素です。コンテンツにスタイルを適用してその外見を変更できます。

スタイルはカスケーディング スタイルシート（ .css 拡張子ファイル）に収納されます。プロジェクトにスタイルシートを追加してから、概してコンテンツ エクスプローラの Resources フォルダに収納されます。これの例外としては既にスタイルシートをもっている RoboHelp プロジェクトのインポートです。その場合は、Flare は RoboHelp プロジェクト ファイルの構造を維持して、インポートされたスタイルシートをインポートされたプロジェクトでの保存先と同じ場所に収納します。

二種類のスタイルシート

Flare では二種類のスタイルシートを作成して利用できます：

- **トピック スタイルシート** 以前にほかのヘルプ著作ツールでスタイルシートを利用したことがあれば、なじみあることでしょう。こういうスタイルシートにはプロジェクトの一般的なコンテンツ用スタイルを収納できます。ひとつのスタイルシートにはいくつのスタイルでも入れることができるし、必要なほど多くのスタイルシートを作成できます（ただし、ほとんどの著者とほとんどのプロジェクトにとってはひとつのスタイルシートが充分です）。プロジェクトにトピック スタイルシートを追加してから、コンテンツ エクスプローラ Resources¥Stylesheets サブフォルダに収納されます。

- **表スタイルシート** こういうスタイルシートではプロジェクトの表だけに関するスタイルを作成して利用できます。たとえば、プロジェクトでは二種類の表を利用すると仮定しましょう：「基本」的な（単純なボーダーで、陰影なし）表と、「装飾」的な（カスタム ボーダーで、特定の行と列とに陰影あり）表。それでひとつの表スタイルシート（"basic.css" という）希望通りに書式して、二つめのスタイルシート（"fancy.css" という）を作成して書式します。それから、トピックに表を挿入する度、新しい表をこの表スタイルシートのどちらかに関連づけることができます。プロジェクトに表スタイルシートを追加してから、コンテンツ エクスプローラ Resources¥TableStyles サブフォルダに収納されます。

なぜツールバーで直接コンテンツを書式しないのですか？

ローカル（「インライン」ともいう）書式の代わりにスタイルを使用することは、より速くて、効率よい作業と、トピックの一貫性とを助けます。もし将来書式を変更しなければいけなくなったら、各トピックで書式を変更する必要が（ローカル書式と違って）ありません。かえって、適切なスタイルシートでそのスタイルの書式設定だけを変更すればよいのです。

作業

以下はプロジェクトでのスタイルとスタイルシートとの利用に関する基本的な作業です。

- **新規スタイルシートを作成。**これは既存のスタイルシートのテンプレートに基づく新規スタイルシートをプロジェクトに追加することを伴います。Flare はトピック スタイルシート用テンプレートも表スタイルシート用テンプレートも提供します。（もし既にスタイルシートを含むプロジェクトをインポートすれば、自動的に Flare プロジェクトに追加されます。）

注目：プロジェクト外から既存のスタイルシートのインポートすることもできます。

- **スタイルを作成してスタイルシートを編集。**スタイルシートが作成されて開かれてから、新規スタイルを作成して（ページ）、希望のルック アンド フィールを達成するまでスタイル プロパティをカスタマイズ（ページ）できます。エディタのプレビュー エリアでスタイルを変更しながらその外見を見ることができます。
- **トピックにスタイルシートを適用。**トピック スタイルシートのスタイルを利用するために、そのスタイルシートを適切なトピックにリンク（ページ）しなければなりません。
- **トピック コンテンツにスタイルを適用。** 次のステップはスタイルをトピックの様々なエリアに適用する（ページ）ことです。

新規スタイルシートを作成する方法

1. **プロジェクト>スタイルシートを追加**を選択します。 新規スタイルシート追加ダイアログが開きます。
2. **テンプレート フォルダ**エリアで、フォルダをひとつ選択します。 右側のテンプレート セクションは選択したフォルダに含まれているスタイルシート テンプレートを表示します。 テンプレートについての詳しい情報は、オンライン ヘルプをご参照ください。
3. **テンプレート**エリアで、フォルダに関連あるテンプレート ファイルからひとつを選択します。ソース ファイル フィールドはテンプレート ファイルへのパスを含むようになります。このファイルはプロジェクトにコピーされます。
4. フォルダ フィールドの選択を "Resources/Stylesheets" のままにします。
5. **ファイル名**フィールドで、デフォルト テキストを書き換えて、スタイルシートの新規名称を打ちます。
6. **追加**をクリックします。 プロジェクトへコピー ダイアログが開いて、プロジェクトにコピーされるテンプレート ファイルについての情報を表示します。
7. **OK**をクリックします。スタイルシートがコンテンツ エクスプローラに追加されて、スタイルシート エディタの独自のページで開きます。

新規表スタイルシートを作成する方法

1. **プロジェクト>表のスタイルを追加**を選択します。 新規表スタイル追加ダイアログが開きます。
2. **テンプレート フォルダ**エリアで、フォルダをひとつ選択します。右側のテンプレート セクションは選択したフォルダに含まれているスタイルシート テンプレートを表示します。
3. **テンプレート**エリアで、フォルダに関連あるテンプレート ファイルからひとつを選択します。ソース ファイル フィールドはテンプレート ファイルへのパスを含むようになります。このファイルはプロジェクトにコピーされます。

4. フォルダ フィールドの選択を "Resources/TableStyles" のままにします。

5. **ファイル名**フィールドで、デフォルト テキストを書き換えて、スタイルシートの新規名称を打ちます。

6. **追加**をクリックします。 プロジェクトへコピー ダイアログが開いて、プロジェクトにコピーされるテンプレート ファイルについての情報を表示します。

7. **OK**をクリックします。表スタイルシートがコンテンツ エクスプローラに追加されて、表スタイル エディタの独自のページで開きます。

注目： トピックに表を挿入しながらも新規表スタイルシートを作成できます。 表挿入ダイアログで、**追加**ボタンをクリックして表のスタイル テンプレート選択ダイアログのオプションを満たすだけです。表の挿入を完成してから、新規スタイルシートがプロジェクトに追加されます。

スタイルシート エディタから新規スタイルを作成する方法

1. コンテンツ エクスプローラからトピック スタイルシートを開きます。スタイルシート エディタが開きます。

2. スタイルシート エディタの**スタイル** セクションで、タグ（"p"、"li" など）を見つけてクリックします。新規スタイルは初期として選択するタグと同じプロパティをもちます。

3. ローカル ツールバーで、

をクリックします。新規スタイル ダイアログが開きます。

4. 新しいスタイル クラスにつける名称を空白なしで打ちます（例： CautionIndented）。

5. **OK**をクリックします。新しいスタイル クラスが選択したタグの下に追加されます。

6. をクリックして変更を保存します。

スタイル ウィンドウから新規スタイルを作成する方法

これらの手段を完成する前に、予め トピックにスタイルシートを適用（ ページ参照）しておくべきです。

1. 新しいスタイルを利用するトピックを開きます。

2. 新規スタイルの基礎として利用するトピック コンテンツの上にカーソルを置きます。 たとえば、現在 "p" タグを適用されたコンテンツの上にカーソルを置くと、新規スタイルは初期としてその "p" と同じプロパティ値をもちます。

3. **表示>スタイル ウィンドウ**を選択、またはキーボードで**F12**を押します。スタイル ウィンドウが開きます。

4. **スタイル作成**ボタンをクリックします。 スタイル作成ダイアログが開きます。

5. **名称** フィールドで、新しいスタイル クラスにつける名称を空白なしで打ちます。

6. ダイアログの右側で適切なスタイルシートを選択します。

7. トピックで選択したコンテンツに既に適用したプロパティ値が（もしあれば）表示されます。新しいスタイルにあるプロパティ値を含めたくなければ、値の隣の（**含む**列にある）チェックボックスをクリックしてチェックマークを取り除きます。

8. 新規スタイルをトピックで選択したコンテンツに早速適用するなら、**スタイルを作成してソース要素を更新**を選択します。新規スタイルをトピックで選択したコンテンツに早速適用しないなら、**ソース要素を更新せずにスタイルを作成**を選択します。

9. **OK**をクリックします。新規スタイルが作成されます。

10. をクリックして変更を保存します。

トピック コンテンツから新規スタイルを作成する方法

これらの手段を完成する前に、予め トピックにスタイルシートを適用 （ ページ参照）しておくべきです。

1. 新しいスタイルを利用するトピックを開きます。

2. タグ ブロックバーがまだ表示されていなければ、をクリックしてトピック コンテンツの左側で表示します。

3. 新規スタイルの基礎として利用するトピック コンテンツの隣の適切なタグ ブロック バーをクリックします。 たとえば、トピックのコンテンツの隣の **"li"** タグ バーをクリックすると、新規スタイルは初期としてその **"li"** タグと同じプロパティ値をもちます。

4. ポップアップ メニューで、**スタイル クラス>スタイル クラスの作成**を選択します。 スタイル作成ダイアログが開きます。

5. **名称** フィールドで、新しいスタイル クラスにつける名称を空白なしで打ちます。

6. ダイアログの右側で適切なスタイルシートを選択します。

7. トピックで選択したコンテンツに既に適用したプロパティ値が（もしあれば）表示されます。新しいスタイルにあるプロパティ値を含めたくなければ、値の隣の（**含む**列にある）チェックボックスをクリックしてチェックマークを取り除きます。

8. 新規スタイルをトピックで選択したコンテンツに早速適用するなら、**スタイルを作成してソース要素を更新**を選択します。新規スタイルをトピックで選択したコンテンツに早速適用しないなら、**ソース要素を更新せずにスタイルを作成**を選択します。

9. **OK**をクリックします。新規スタイルが作成されます。

10. をクリックして変更を保存します。

トピックのスタイルシートを編集する方法

1. まだ表示していなければ、修正するスタイルシートを開きます。
2. スタイルシート エディタで、以下の一般的な作業をいずれでも行えます：
   - **既存スタイルのプロパティを表示してソート：**修正するスタイル プロパティを速く見つけることを助けます。
     a. スタイルシート エディタの**スタイル** セクションで、表示するプロパティを含むスタイルを見つけてクリックします。スタイルのプロパティが右側で表示されます。
     b. スタイルシート エディタの**表示**セクションで、下でどのプロパティを表示するかを決定するためにオプションをクリックします。これは適切なプロパティできるだけ速く探す方法だけです。
        - **様々な関連プロパティ**選択したスタイル タイプに一番よく利用されるプロパティ グループを表示します。
        - **プロパティグループ**選択したスタイルのプロパティをもつ様々なグループをすべて表示します。プロパティ グループというのは見つかりやすいようにプロパティを整理する方法に過ぎないのです。あるプロパティ グループの値を見るには、その隣のプラス ボタンをクリックします。
        - **アルファベット順リスト**プロパティをすべて表示します。
        - **設定済みプロパティ**スタイルの既に設定したプロパティをすべて表示します。
        - **(ローカル)設定済みプロパティ** 選択したスタイルのトピックで直接に設定されたプロパティを表示します。要するに、そのスタイルのグローバル設定がプロジェクトのどこかのトピックでくつがえされました。
   - **スタイルのプロパティを編集:**
     a. スタイルシート エディタの**スタイル**セクションで、編集するスタイルを選択します。スタイルのプロパティまたはプロパティ グループが右側のセクションで表示されます。プロパティ グループが表示されている場合、その隣のプラス ボタンをクリックして中にある実際のプロパティを見ます。
     b. 右側の**プロパティ**セクションで、変更する特定のプロパティを見つけます。プロパティ名が左側の列で表示されます。右の列はプロパティ値の選択と入力に利用されます。
     c. 右側の値列でクリックします。プロパティの種類によって、値を打つか、ドロップダウン リストから選択するか、あるいはダイアログまたはポップアップ ボックスで値の入力を満たすことができます。

d. ポップアップで数値記入を完成したなら、ボックスの下で **OK** をクリックします。

3. をクリックして変更を保存します。

表スタイルシートを編集する方法

1. まだ表示していなければ、編集する表スタイルシートを開きます。
2. 表スタイル エディタで利用可能なタブで表スタイルのオプションを設定します。 このタブのオプションについての詳しい情報は、オンライン ヘルプをご参照ください。
   - **一般** このタブでは表スタイル全体のボーダーとパッディング プロパティを設定できます。
   - **行、列、ヘッダー、フッター**このタブでは表のいろいろな要素のプロパティを設定できます。要素のいずれにでも、違う色とテキスト プロパティをもつ繰り返し可能なパターンを複数追加できます。

   表の要素を変更しながらエディタの下部にあるプレビュー セクションにその外見を見ることができます。
3. をクリックして変更を保存します。

単独のトピックにひとつ以上のスタイルシートを適用する方法

1. スタイルシートを適用するトピックを開きます。
2. **ツール>スタイルシート リンク**を選択します。 スタイルシート リンク ダイアログが開いて、プロジェクトにあるすべてのトピック スタイルシートを表示します。
3. 以下のどれかを行います：

   - ダイアログの右側で、トピックに関連づけるスタイルシートを選択します。そしてをクリックしてスタイルシートを左側にある「現在リンク」セクションに追加します。

   或いは

   - トピックに関連づけるスタイルシートをダブルクリックします。スタイルシートが左側にある現在のリンク セクションに追加されます。

   注目： もしスタイルシートがまだ存在しなかったら、**追加**をクリックして新規スタイルシートを作成できます。
4. **OK**をクリックします。スタイルシートが今トピックに関連付いています。

5. をクリックして変更を保存します。

ひとつのスタイルシートを複数のトピックに適用する方法

1. **表示>ファイル一覧**を選択、またはキーボードで**CTRL+SHIFT+J**を押します。
2. （オプション）ファイル一覧ウィンドウの**フィルタ** ドロップダウン リストから、表示するファイルの種類を選択します。
3. スタイルシートを適用するファイルを選択します。**SHIFT** キーを押しながらファイルの範囲をクリックするか、**CTRL** キーを押しながら個々のファイルをクリックします。
4. ローカル ツールバーで、をクリックします。プロパティ ダイアログが開きます。
5. **トピック プロパティ**タブをクリックします。
6. **スタイルシート**フィールドで、ドロップダウン矢印をクリックして適切なスタイルシートを選択します。
7. **OK**をクリックします。

トピック スタイルシートからスタイルを適用する方法

1. スタイルを適用するトピックを開きます。
2. **表示>スタイル ウィンドウ**を選択する、またはキーボードで**F12**を押します。スタイル ウィンドウが開いて、トピックに関連のあるスタイルシートのスタイル クラスを表示します。
3. スタイルを適用するコンテンツを選択します。段落スタイルを適用するには、段落のどこかをクリックするだけで結構です。文字スタイルを適用するには、スタイルに影響される文字をすべてハイライトしなければなりません。
4. スタイル ウィンドウで、スタイルをクリックします。コンテンツの外見が変わり、適用されたスタイル クラスを反映します。

   > **注目：** スタイル ウィンドウのほかの手段として、テキスト書式ツールバーのドロップダウン メニューでスタイルを選択できます。

5. をクリックして変更を保存します。

表スタイルシートのスタイルを適用する方法

- トピックに表の挿入手順に従います（ ページを参照）。表挿入ダイアログで、**表のスタイル**セクションからスタイルシートを選択します。（**CSS クラス**をクリックして表のために **.css** 表スタイルを選択することもできます）。

ローカル書式

トピックのコンテンツを編集するとき、XML エディタで作業しているのです。ローカル書式というのは直接指定のコンテンツだけに（スタイルの利用でプロジェクト中に変更の適用のに対して）適用するようにコンテンツのルック アンド フィールを変更する方法です。トピックの編集と書式とで希望のルック アンド フィールを与えるための使いやすくて、直接 XML エディタで XML の知識を全く不要とするツールがたくさん用意してあります。書式するトピックを開いて、ニーズに一番合うツールを利用するだけです。

ローカル書式（「インライン」書式ともいう）は簡単で速いからとても魅力的です。しかし、可能な限りスタイルをローカル書式の代わりに利用することが推奨です。ローカル書式は短期では非常に便利なのに、スタイルの使用はずいぶん効率的で長期ではかなりの時間を節約するでしょう。

ローカル書式ツールは５つの分野で利用可能です：

- XML エディタのローカル ツールバー内ツール
- テキスト書式ツールバー内ツール
- ローカル書式ウィンドウ
- フォント プロパティ ダイアログ
- 段落プロパティ ダイアログ

以上の各ツールの説明は、オンライン ヘルプをご参照ください。

スキン

スキンというのは出力ウィンドウの外見についての情報を含むファイルです。スキンは以下を確定するのに手伝います：

- 出力ウィンドウのサイズとユーザ画面における配置
- 特定の出力形式（つまり、ブラウザ ベース ヘルプと HTML ヘルプ）に関する設定
- 出力に含まれるオンライン ヘルプ タブとボタン（例： 目次、索引、検索）とその中どれがデフォルト要素（つまり、ユーザが最初出力をアクセスする際にアクティブなもの）
- その他の設定...

Flare はプロジェクトの初期スキンを設備してくれます。このスキンを開いて、設定を編集し、and ビルドするターゲットに関連づけることができます。しかし、異なるターゲットに対する異なるスキンがあるようにプロジェクトにほかのスキンを追加することに決めるかもしれません。スキン ファイルは .flskn 拡張子をもっていて、プロジェクト オーガナイザのスキン フォルダの下に収納されます。

スキンをプロジェクトに追加（**プロジェクト>スキンを追加**）してから、それを開いて、スキン エディタでニーズに会わせて設定を編集できます。スキン設定はターゲットをビルドするときに出力ウィンドウのルック アンド フィールの決定を助けます。

Flare の様々なオンライン出力形式（ドットネットヘルプ、Microsoft HTML ヘルプ、ウェブヘルプ）に対応する多様なスキン編集タスクがあります。行える主なタスクは以下に一覧されます。各自についての詳細は、オンライン ヘルプをご参照ください。

すべてのオンライン出力形式（ドットネット ヘルプ、ウェブヘルプ、HTML ヘルプ）に対するスキン編集タスク

- 出力形式のキャプションを指定。
- 出力ウィンドウに含めるタブかアコーディオン事項を指定。
- 出力ウィンドウのデフォルト タブかアコーディオン事項を指定。
- 目次を開いたトピックと同期。
- 指定の出力形式のスキンをプレビュー。
- 出力ウィンドウのサイズと配置を指定。

ウェブヘルプ出力専用スキン編集タスク

- ウェブヘルプ出力用ブラウザ設定を指定。
- ウェブヘルプ出力用カスタム ツールバー設定を指定。
- ウェブヘルプ出力用ナビゲーション ペイン設定を指定。
- ウェブヘルプ「アバウト ボックス」用のピクチャの選択
- ウェブヘルプ出力用スタイル設定を指定。

HTML ヘルプ専用スキン編集タスク

- HTML ヘルプ出力用ボタンを指定。
- HTML ヘルプ出力用ナビゲーション ペイン設定を指定。
- HTML ヘルプ出力での目次の見た目を指定。
- バイナリ目次の作成。
- バイナリ索引の作成。

注目: もし出力ユーザーインターフェイスを特定な言語で表示しようとしたら、普通のスキンの代わりに言語スキンを使えます。ウェブヘルプ出力を生成する時、Flareはまずスキン エディタを見ます。もしそのエディタの中に手動で入力された設定が見つからなければ、言語スキン エディタからの設定を利用します。どっちのエディタにも設定が見つからなければ、デフォルトスキン設定を利用します。詳しい情報はオンラインヘルプ

ターゲットにスキンを関連づける方法

1. プロジェクト オーガナイザからターゲットを開きます。
2. **基本**タブで、スキン フィールドのドロップダウン矢印をクリックして、ターゲットに関連づけたいスキンを選択します。
3. をクリックして変更を保存します。

リスト

Flare は以下のようないろいろな方法で番号付きリストと中点付きリストと作業することを可能にします。

単純なリストの作成

番号付き:

1. 第一ステップ。
2. 第二ステップ。
3. 第三ステップ。

中点付き:

- 事項一。
- 事項二。
- 事項三。

複数レベル リストの作成

番号付き:

1. 第一ステップ。
    a. サブステップ１。
    b. スブステップ２。
2. 第二ステップ。
3. 第三ステップ。

中点付き:

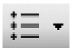
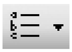
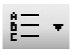
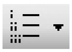
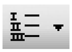
- 事項一。
    - 副事項１。
    - 副事項２。
- 事項二。
- 事項三。

番号付きと中点付き:

1. 事項一。
    - 副事項１。
    - 副事項２。
2. 事項二。
3. 事項三。

クイック リストドロップダウン メニュー

番号付きリストか中点付きリストを作成するには、いちばん簡単な方法は Flare のクイックドロップダウン メニューボタンを使うことです。そこから多様なリスト書式を選択することができます。ボタンの画像は最近利用した動作によります。その画像をクリックして、早速その種類のリスト書式を選択コンテンツに応用できます。あるいは、下矢印（↓）をクリックしてほかの利用可能なリスト書式を選択することもできます。

	中点付きリストを挿入します。
	丸中点付きリストを挿入します。
	四角付きリストを挿入します。
	番号付きリストを挿入します。
	小英文字付きリストを挿入します。
	大英文字付きリストを挿入します。
	ローマ数字(小)リストを挿入します。
	ローマ数字(大)リストを挿入します。

リスト動作

クイック リストドロップダウン メニューを使ってリストを作成すれば、リストを調整するためにとれる措置もさまざまにあります。これらの措置は以下を含む：

- **結合** これを使って、直前のリストをこのリストと合併します。
- **並べ替え** これを使ってリストの事項をアルファベット順に並び替えます。
- **逆にする** これを使ってリストの事項を逆順に並び替えます（つまり、最初の事項が最後に、最後の事項が最初になります）。
- **束縛を解く** これを使ってコンテンツのリスト明示を除去して普通のテキストとして表示するようにします。
- **順序を継続** これを使ってトピック内で次に作成するリストが（ほかのコンテンツによってわけられていても）前のリストの順序の次の番号から始まることを保証します。
- **番号付けを再開** これを使って番号付きリストの開始番号か、番号付きリスト内で選択事項を開始する番号を選択します。

単純リストを作成する方法

1. トピックを開きます。
2. 以下のどれかを行います：
   - リスト書式を適用する既存テキストをハイライトします。

     或いは

   - トピックでリスト書式を適用する場所にカーソルを置きます。
3. 以下のどれかを行います：
   - もし素早く一番最近のリスト書式を適用したければ、テキスト書式ツールバーのリスト ボタンをクリックします。たとえば、一番最近のリスト書式が小英文字だった場合、ボタンはこういうふうに見えます：。ボタンをクリックすると、小英文字書式が応用されます。（テキスト書式ツールバーを開くには、をクリックするか**表示>ツールバー>テキスト書式**を選択します。）

     或いは

   - リスト ボタンの下矢印をクリックして書式を選択します。

     或いは

- **書式>リスト**を選択します。そしてリストから書式を選択します。

4. （オプション）リスト 事項のコンテンツを用意してから、**Enter**を押します。

    リスト事項が次の行に自動的に応用されます。行からリスト書式を除去するには、再びリスト ボタンをクリックするだけでよいのです。

5. をクリックして作業を保存します。

字下げで複数レベル リストを作成する方法

1. 単純リストの作成手順に従って、初期としてリスト項目がすべて同じレベルにあります。
2. 次のレベルのリスト項目の書式を変更しようと思うことでしょう。たとえば、第一レベルに普通数字を含ませて（1、2、3）、第二レベルに英文字小文字をもたせる（a、b、c）ことが望ましいとしましょう。この場合には、適切な行を選択して以下のどれかを行います：

    - リスト ボタンの下矢印  をクリックして書式を選択します。

        或いは

    - **書式>リスト**を選択します。そして一覧から書式を選択します。

3. 第二レベルまで移動する項目を選択して をクリックします。
4. グループ作成ダイアログが開いたら、**blockquote** などのタグを選択して、**OK** をクリックできます。
5. （オプション）使用する書式の種類によって、リストの特定の場所で番号付けを再開（メニューから 書式>リスト>リスト動作 を選択）する必要が生じる可能性があります。
6. 仕事を保存するためにをクリックします。

スタイルを使って複数レベル リストを作成する方法

1. 適切なスタイルシートを開いて、スタイル一覧から **li** を選択して、必要な限りサブクラスを作成します（. ページを参照）。

    たとえば、"NumberIndented" というスタイル（つまり、li.NumberIndented）を作成して、ボックス プロパティ グループの "margin-left" 値を 20 pt としましょう。（リスト プロパティ グループの）"list-style-type" 値を "upper-alpha" に設定するでしょう。

    この上、"NumberIndented2" と呼ばれ、"margin-left" 値が 40 pt というもうひとつのスタイルが望ましいでしょう。このスタイルの "list-style-type" 設定が "lower-roman" だとします。

2. トピックを開いて、単純リストの作成手順に従って、初期としてリスト項目がすべて同じレベルにあります。

3. ほかのレベルに移動する項目を選択して作成した適切なリスト スタイルを適用します。

4. （オプション）使用する書式の種類によって、リストの特定の場所で番号付けを再開（メニューから 書式>リスト>リスト動作 を選択）する必要が生じる可能性があります。

5. 仕事を保存するためにをクリックします。

オートナンバー

オートナンバーというのは英語名称通りコンテンツが自動的に番号がふられる工程です。もちろん、トピックに単純な番号付きリストがつくりたければ、Flare のクイック リストドロップダウン オプション（"リスト" on page 81 を参照）がいつでも使えます。もっとアドバンスドかつパワフルな方法がほしければ、オートナンバーが使えます。

どうしてオートナンバーを使うのでしょうか？

オートナンバーはオンライン出力にも印刷出力にも使えますが、印刷出力（特に似たような方法論を活用する FrameMaker 出力）において非常に役立ちます。

以下はオートナンバーを利用するいくつかの方法だけが取り上げられています。この目的に使用可能な書式のサンプルはオンライン ヘルプをご参照ください

- **巻、チャプタ、セクション番号** 複数の巻、章、またはセクションに整理したいプロジェクトがあれば、それぞれの要素にオートナンバーを適用できます。これによって巻、章、セクションの見出し用の番号を自動的に創作するだけでなく、この番号付きをほかのコンテンツ（例：ページ番号、図キャプション、表見出し）に含めることもできます。

  注目： FrameMaker 出力でチャプタと巻のオートナンバーの作成のためには、出力を複数 FrameMaker 文書に分割する必要があります。Word 出力を作成している場合、必ずしも複数の Word 文書をつくる必要はありませんが、出力用チャプタ区切りを作成しなければなりません。詳しい情報は、 "出力用チャプタ区切りを指定" on page または"プロパティ ダイアログ（目次）" on page をご参照ください。

- **段落** プロジェクトにある段落の層別にオートナンバーを適用できます。たとえば、一層目の段落が 1.0、2.0、3.0 などの番号書式を含むように指定します。二層目の段落は 1.1、1.2、1.3、2.1、2.2 などの書式を使って、そして最後に三層目の段落は 1.1.1、1.1.2、1.2.1、1.2.2、1.2.3 などのように書式されます。

- **図キャプション** ひょっとしてプロジェクトに複数のピクチャを挿入して、各画像の下にキャプションを付けました。各チャプタのキャプションに番号を（例： "図 1-1," "図 1-2," "図 1-3," "図 2-1," "図 2-2"）つけたければ、そのコンテンツにオートナンバー書式を適用できます。もしそのキャプション書式を持つ既存の図の間に新しい図を挿入した場合、Flare は自動的に番号をつけなおします。

- **表見出し** オートナンバーを活用するもう一つの方法はプロジェクトの表の見出しに応用することです。（例： テーブル 1、テーブル 2、テーブル 3）

- **ページ番号付け** オートナンバー書式を作成せずに印刷出力にページ番号を含むことは容易にできます。しかし、ページ番号に巻、チャプタ、またはセクション番号をページ番号に組み込みたければ、オートナンバー書式を使用してできます。

- **リスト**Flare のクイック リストドロップダウン オプションを利用する代わりに、段階的な手順かアウトラインなどの目的のための番号付きリストの作成にオートナンバーが使えます。

- **さらに...** 段落スタイルを適用できるものは、オートナンバーを含めることもできます。

どんな手順に従えばいいんですか？

オートナンバーに関しては、何を成し遂げようとしていても、完成する３つの基本タスクがあります。

1. **オートナンバー書式の作成** まず、あるオートナンバーが何を含むあかやどういう不ウーに見えるかを指定しなければなりません。たとえば、図キャプションに使う書式を作成する場合、 "図" という単語、そしてチャプタ番号、ハイフン、そして自動的に増加していく番号を表示するように書式を指定するでしょう。その上、この書式が太字で表されることも望むのかもしれません。（簡単に再利用できる）スタイルのためにも直接段落に対してでもオートナンバー書式を作成することができます。詳しい情報は、 オンライン ヘルプをご参照ください。

2. **オートナンバー書式付きスタイルをコンテンツに応用** スタイル方式を使ってオートナンバーを作成してから、コンテンツのどこに表示するかを指示する必要があります。たとえば、図キャプションにオートナンバー書式を使う予定なら、その書式を利用するスタイルをトピックの適切な場所に応用します。詳しい情報は、"トピック スタイルシートからスタイルを適用する方法" on page 78をご参照ください。

3. **出力用オートナンバーの流れを指定.** 印刷出力に巻、章、またはセクション オートナンバーを含める場合、各巻、章、またはセクションの始まりと終わりを指示しないといけません。番号付けが特定の番号から再開するか前のリストから継続するかや、使用する番号付け書式（例：ローマ数字、英文字）などの設計も提供することも必要です。詳しい情報は、 オンライン ヘルプをご参照ください。

第 **7** 章

第五ステップ - 最終的出力をビルド

ヘルプ システムの作成の一から四までのステップを完成してから、最終的出力をビルドする準備ができています。もちろん、ヘルプ開発過程のどの時点でも出力をビルドすることはできますが、コンテンツ、ターゲット、またはルック アンド フィールに追加変更をすれば、その変更がエンド ユーザに届けるヘルプに含まれていることを保証するために出力を再びビルドしなければなりません。

注目： あるトピックの最終的ヘルプ システムでの見た目を見るには最終的出力をビルドする必要はありません。プロジェクトの開発中、XML エディタのローカル ツールバーでをクリックすることでいつでもトピックをプレビューできます。

Flare ではヘルプ システムの最終的出力をビルドすることは非常に簡単です。プロジェクトでひとつ以上のターゲットを、大体ボタンのクリックをひとつかふたつだけで、生成することを伴います。以下は最終的出力の多様な方法があります：

- **プライマリ ターゲットをビルド** プロジェクトのプライマリ ターゲットのビルドだけに関心があれば、こうします （ページ）。
- **単独のターゲットをビルド** プライマリ ターゲットとして明示されていないターゲットをひとつビルドしたければ、こうします （ページ）。
- **コマンド ラインでターゲットをビルド** コマンド ラインからターゲットをビルドしたければ、こうします。この方法を使うと、全然 Flare を開かなくても結構です。プロジェクト内のターゲットをすべて同時にビルドすることも、特定のターゲットをひとつビルドすることも可能です（ページ）。

ターゲットをビルドする際に、Flare が出力ファイルを作成してターゲットに基づいて名付けられたフォルダにコピーし、そのフォルダはプロジェクトの "Output" というサブフォルダに収納されます。 ターゲットの出力形式によって、出力はひとつあるいは多数のファイルからなります。

プライマリ ターゲットをビルドする方法

1. 以下のどれかを行います：

- をクリックします。
- キーボードで**F6**を押します。

- ビルド>プライマリをビルド [ターゲット名]を選択します。

2. 出力ファイルの生成が完成してから、「出力を見る」かどうかを聞くメッセージが出ます。はいまたはいいえをクリックします。「はい」を選択すると、生成されたヘルプ システムが開きます。

単独ターゲットをビルドする方法

1. プロジェクトオーガナイザが開いてあることを確認してください。
2. **ターゲット**フォルダをダブルクリックします。利用可能なターゲットが表示されます。
3. ビルドするターゲットを右クリックします。ポップアップ メニューで、**ビルド [ターゲット名]**を選択します。
4. 出力ファイルの生成が完成してから、「出力を見る」かどうかを聞くメッセージが出ます。**はい**、**いいえ**のどちらかをクリックします。「はい」を選択すると、生成されたヘルプ システムが開きます。

コマンド ラインでプロジェクトのすべてのターゲットをビルドする方法

1. コマンド プロンプトを開きます。Windows では、**スタート** ボタンをクリックして**すべてのプログラム>アクセサリ>コマンド プロンプト**を選択して開くことができるでしょう。
2. コマンド プロンプト ウィンドウで、Flare をインストールしたディレクトリまでナビゲートします。たとえば、Flare をデフォルト場所にインストールした場合、以下を入力してキーボードで **Enter** を押します。

   ```
   cd "¥program files¥madcap software¥madcap flare V.2.5¥Flare.app"
   ```

3. その結果のコマンド ラインで、以下を（山形パーレン内セクションをプロジェクトへのパスで置き換えて）入力してキーボードで **Enter** を押します：

   ```
   madbuild -project <プロジェクト>
   ```

   たとえば、if you have a project called "DoohickeyPro" that you have stored in a folder of the same name at the root level of the C: drive、以下を入力します：

   ```
   madbuild -project c:¥doohickeypro¥doohickeypro.flprj
   ```

   そのプロジェクトのターゲットが生成され、出力ファイルが主要プロジェクト フォルダの出力サブフォルダへコピーされます。

プロジェクトにある特定のターゲットをコマンド ラインでビルドする方法

1. コマンド プロンプトを開きます。Windows では、**スタート** ボタンをクリックして**すべてのプログラム>アクセサリ>コマンド プロンプト**を選択して開くことができるでしょう。

2. コマンド プロンプト ウィンドウで、Flare をインストールしたディレクトリまでナビゲートします。たとえば、Flare をデフォルト場所にインストールした場合、以下を入力してキーボードで **Enter** を押します。

```
cd "¥program files¥madcap software¥madcap flare V.2.5¥Flare.app"
```

3. その結果のコマンド ラインで、以下を（山形パーレン内セクションをプロジェクトへのパスとターゲット名とでそれぞれ置き換えて）入力してキーボードで **Enter** を押します：

```
madbuild -project <プロジェクト> -target <ターゲット名>
```

ターゲット名に空白がある場合、引用符で囲めなければなりません。

例：

たとえば、"DoohickeyPro" というプロジェクトがあって、C: ドライブのルート レベルで同名のフォルダに収納したとします。そのプロジェクトにある "Beginner" というターゲットだけをビルドするには、以下を入力します：

```
madbuild -project c:¥doohickeypro¥doohickeypro.flprj -target Beginner
```

しかし、ターゲット名が "初心者オンライン ヘルプ"（単語間に空白がある）の場合、 以下を入力します：

```
madbuild -project c:¥doohickeypro¥doohickeypro.flprj -target "初心者オンライン ヘルプ"
```

ターゲットが生成され、出力ファイルが主要プロジェクト フォルダの出力サブフォルダへコピーされます。

プライマリ ターゲットの出力を表示する方法

1. 以下のどれかを行います：

- をクリックします。
- キーボードで**SHIFT+F6**を押します。
- **ビルド>プライマリの表示 [ターゲット名]**を選択します。

2. もしターゲットの出力が古いかまだ生成されていなければ、メッセージが通知して出力を生成するかどうかを聞きます。**はい**をクリックします。出力が生成します。生成されたヘルプシステムが開きます。

ほかのターゲットの出力を表示する方法

1. プロジェクトオーガナイザが開いてあることを確認してください。

2. **ターゲット**フォルダをダブルクリックします。利用可能なターゲットが表示されます。

3. 表示するターゲットを右クリックします。ポップアップ メニューで、**表示 [ターゲット名]**を選択します。

4. もしターゲットの出力が古いかまだ生成されていなければ、メッセージが通知して出力を生成するかどうかを聞きます。**はい**をクリックします。出力が生成します。生成されたヘルプシステムが開きます。

第 **8** 章

第六ステップ - エンド ユーザに出力を配る

ヘルプ システムのビルド及び テストを完成してから、エンド ユーザに出力を配る準備ができています。ユーザに出力を分配する方法は目的によります。

目的がこれなら...

*オンライン ヘルプをソフトウェア アプリケーションに付けること。*エンド ユーザがヘルプ メニューから適切な選択をするかソフト プログラムでヘルプ ボタンをクリックするとき、オンライン ヘルプはウィンドウで開きます。

... この手順に従います。

1. ヘルプ システムの出力ファイルを置く場所を決定するためにソフト開発者と協力します。会社のネットワーク ドライブにある公共フォルダ、SourceSafe などのバージョン管理プログラム、あるいは会社のイントラネット、いずれでも可能です。基本的に御社の働き方及びソフト開発者の好みのヘルプ システム ファイル受け取り方によります。
2. 出力ファイルを置く場所を決定してから、 公開行き先を作成します （ . ページ）。
3. 公開行き先を利用しているターゲットに関連づけます（ . ページ）。
4. 最終的出力をビルドします （ . ページ）。
5. 出力を行き先に公開します （ . ページ）。
6. 以下をソフト開発者に通知します :
   - ヘルプ ファイルが今適切な場所にあること。
   - すべてのファイルとフォルダを（複数あれば）ソフトウェア アプリケーションに含めなければならないこと。最終的出力に含まれるファイルとフォルダ数は出力形式によります。 詳細はオンライン ヘルプをご参照ください。
   - どのファイルがオンライン ヘルプの主要エントリ ファイルか 。 詳しい情報は、 "出力形式比較表" on page 63をご参照ください。
7. この時点では、ヘルプ システムをアプリケーションに「取り付ける」のはソフト開発者に任せます。開発者がオンライン ヘルプを含むアプリケーションのビルドを作成してから、徹底的にテストするべきです。

目的がこれなら...

*オンライン ヘルプをウェブサイトかネットワーク ドライブかに置くこと。*エンド ユーザが特定の場所（例：ウェブサイト）からのリンクをクリックするとき、オンライン ヘルプはウィンドウで開きます.

... この手順に従います。

1. ヘルプ システムの出力ファイルを置く場所を決定するためにマネージャ、ネットワーク管理者、ウェブサイト管理者、あるいはその他の責任者と協力します。

   注目：ステージング行き先もライブ行き先もあった方がよいでしょう。こうすれば、まずヘルプ システムをステージング行き先に公開してテストして問題やミスがないことを保証できます。公開出力がふさわしいことに納得してから、同じ出力をユーザにとってすぐに利用可能なライブ行き先に公開できます。ステージング行き先を利用しようと決めた場合、以下の手順はステージング行き先にもライブ行き先にも行わなければなりません。詳しい情報は、"公開行き先の作成" on page 94 をご参照ください。

2. エンド ユーザがヘルプ システムをアクセスする方法を決定するために適切な責任者と協力します。ウェブサイトのリンクをクリックするのですか？速くヘルプを開けるようにデスクトップ上にリンクを置かれるのですか？ヘルプ システムへのリンクを含む E メールを個人に送るのですか？どういうふうに決定しても、大体誰か（概してウェブ管理者あるいはシステム管理者）がエンド ユーザのヘルプ アクセスのためにリンクを作成します。あなたの仕事は一般的にいうとこのリンクを作成する担当者がどのファイルがオンライン ヘルプの主要エントリ ファイルか（もし複数のファイルがあれば）を確実に知らせることです。

   主要エントリ ファイルは、最終的出力のファイルとフォルダの数と同様に、使用出力形式によります。詳しい情報は、 "出力形式比較表" on page 63 をご参照ください。

3. 適切な人物から必要な追加情報を収集します。ヘルプ システムの公開場所によって、以下を含む可能性あります：

   - ヘルプ システムをウェブサイトに公開する場合、ホスト名（または FTP 住所）（例：ftp.acme.com）。
   - ヘルプ ファイルを公開する具体的なフォルダ。
   - 適切なポート。
   - ファイル公開に必要なユーザ名とパスワード。

4. 出力ファイルを置く場所を決定して必要な情報を収集してから、 ひとつ以上の公開行き先を作成（ ページ）。

5. 公開行き先を利用しているターゲットに関連づけます（ ページ）。

6. 最終的出力をビルド（ ページ）。

7. 出力を行き先に公開（ ページ）。 残りの関係者（例：ウェブ管理者、システム管理者）がそれぞれの作業（例：ヘルプ システムのエントリ ファイルへのウェブサイト リンクの作成）を完成した限り、エンド ユーザはただいまヘルプ システムを開くことができるはずです。

目的がこれなら...

オンライン ヘルプを CD に載せる。 CD はエンド ユーザに渡されて、オンライン ヘルプを開かれます。

... この手順に従います。

1. ヘルプ システムの出力ファイルを置く場所を決定するために CD 作成担当者と（あなた自身が CD 作成責任を持たないかぎり）協力します。

2. 出力ファイルを置く場所を決定してから、 公開行き先を作成（ . ページ）。

3. 公開行き先を利用しているターゲットに関連づけます（ . ページ）。

4. 最終的出力をビルド（ . ページ）。

5. 出力を行き先に公開（ . ページ）。

6. 以下を CD 作成責任者に通知します：

   - ヘルプ ファイルが今適切な場所にあること。
   - すべてのファイルとフォルダを（複数あれば）CD に含めなければならないこと。最終的出力に含まれるファイルとフォルダ数は出力形式によります。 詳細はオンライン ヘルプをご参照ください。
   - どのファイルがオンライン ヘルプの主要エントリ ファイルか 。 主要エントリ ファイルは利用している出力形式によります。詳しい情報は、"出力形式比較表" on page 63 をご参照ください。

7. この時点では、ヘルプ システム ファイルを CD に焼いてエンド ユーザにとってアクセスしやすくするのは CD 作成責任者に任せます。CD を作成してから、エンド ユーザに分配される前に徹底的にテストするべきです。

目的がこれなら...

ヘルプのハードコピー バージョンを印刷して分配。 印刷説明書のページを自分で印刷できるようにエンド ユーザに電子形式（例： Word または PDF 形式）で提供できます。

... この手順に従います。

1. Microsoft Word 出力または FrameMaker 出力形式で出力ターゲットを整えます。

2. 印刷説明所用公開行き先を作成します （ . ページ）。

3. 公開行き先を利用している適切なターゲットに関連づけます（ . ページ）。

4. そのターゲットの最終的出力をビルドします （ . ページ）。

5. 出力を行き先に公開（ . ページ）。

6. 今は行き先から説明書を印刷してエンド ユーザに配れます。電子形式でエンド ユーザに提供することもできます。

公開行き先の作成

プロジェクトの出力をビルドしたら、Flare は出力ファイルを創作してプロジェクト ファイルといっしょのフォルダに置きます。公開というのは要するにその出力ファイルをコピーして、ネットワークやウェブサイトなどの他人がアクセスできる場所に置くことです。もちろん、プロジェクト フォルダから出力ファイルを手動でコピーして好きな場所に貼り付けたり、FTP ソフトでリモート サーバへ送信したりできます。Flare の公開機能は単により速くて簡単な方法です。

ヘルプ システムの公開には初期のセットアップ作業が多少あります。しかしセットアップを完成したら、引き続き出力ファイル公開の行為はボタンのクリックひとつでできます。

出力公開のためにプロジェクトをセットアップする一番目のステップは公開行き先の作成です。出力ファイルを送らないといけない場所の個数によって、必要なほど多くの公開行き先を作成できます。

公開行き先を作成する方法

1. プロジェクトオーガナイザが開いてあることを確認してください。
2. **行き先**フォルダをダブルクリックします。

   既存の公開行き先が表示されます。選択するプロジェクト テンプレートによって、Flare は始まりを助けるために初期の行き先を提供する場合があります。

3. 以下のどれかを行います：
   - 既存の行き先を使うには、それをダブルクリックします。行き先は行き先エディタの独自のページで開きます。（ご希望なら、ニーズに合わせて行き先の名称変更もできます。）

     或いは

   - 新規行き先を作成するには、この手順に従います：
     a. **行き先** フォルダを右クリックして**行き先を追加**を選択します。行き先追加ダイアログが開きます。
     b. **テンプレート フォルダ**エリアで、フォルダをひとつ選択します。右側のテンプレート セクションは選択したフォルダに含まれている行き先テンプレートを表示します。
     c. 右側で行き先テンプレートを選択します。
     d. **ファイル名**フィールドで、デフォルト テキストを書き換えて、行き先の新規名称（例：Doohickey 試用ウェブサイト、Doohickey ライブ ウェブサイト、ネットワーク ドキュメンテーション フォルダ）を打ちます。
     e. **追加**をクリックします。行き先がコンテンツ エクスプローラに追加され、行き先エディタの独自のページで開きます。

4. 行き先エディタの**タイプ** フィールドで、出力ファイルを公開する方法の希望によって、**FTP**または**ファイル システム**を選択します。出力ファイルを TCP/IP ネットワークでほかのコンピュータへ公開する場合は FTP（ファイル・トランスファー・プロトコル、ファイル転送通信規約）オプションを利用します。出力をお使いのコンピュータ上の場所またはローカル ネットワーク上のほかのドライブへ公開する場合はファイル システムオプションを利用します。

5. 行き先エディタの残りのフィールドを満たします。

   - **コメント（オプション）** 目的が明らかであるように行き先の説明を入れるためにこのフィールドを利用できます。
   - **ホスト名**出力ファイルを公開するリモート サーバかコンピュータの名称を入力します。FTP タイプを利用する場合、ホスト名は以下のようになります：ftp.acme.com。ファイル システム タイプを利用する場合、このフィールドは無効になります。
   - **ディレクトリ**出力ファイルを公開する正確な場所を入力します。FTP タイプを利用する場合、以下のようなものを入力するでしょう： public_html/Help/DoohickeyPro。サーバのルート ディレクトリへ公開する場合は "public_html" というデフォルト設定のままで結構です。
   - **ブラウズ**ファイル システム タイプを利用する場合、このボタンをクリックして場所を選択できます。そうすると「ディレクトリ」フィールドが自動的に満たされます。FTP タイプを利用する場合、このボタンは無効になります。
   - **匿名ログイン**ユーザ名もパスワードも入力を要求されずにサーバへ公開するにはこのチェック ボックスを選択します。（ネットワーク管理者に許可されているかどうかを問い合わせなければいけない場合もあります。）ファイルシステム タイプを利用する場合、このオプションは無効になります。
   - **ログイン資格** ログイン ユーザ名ダイアログを開くにはこのボタンを選択します。そうすると公開先サーバのアクセスに必要なユーザ名とパスワードとを入力できます。もしこの時点でユーザ名とパスワードとを入力しなければ、後で実際に出力を公開するときユーザ名とパスワードを要求するダイアログが開きます。ファイルシステム タイプを利用する場合、このオプションは無効になります。
   - **ポート**リモート サーバに接続するためのポートを選択します。概して、ネットワーク管理者からポートを入手できます。ファイルシステム タイプを利用する場合、このオプションは無効になります。
   - **オプショナル「表示」URL** 公開されたファイルを表示するための URL またはアドレスをこのフィールドに入力できます。
   - **デフォルト ブラウザで URL を開く** URL をインターネット ブラウザ ウィンドウで開くにはこのボタンを選択します。

6. をクリックして変更を保存します。

公開行き先をターゲットに関連づける

公開行き先を作成してから、ビルドする予定のターゲットに関連づけなければなりません。同じ公開行き先をいくつのターゲットにでも関連づけることができます。

ターゲットに公開行き先を関連づける方法

1. プロジェクトオーガナイザが開いてあることを確認してください。
2. **ターゲット** フォルダをダブルクリックします。既存のターゲットが表示されます。
3. 行き先に関連づけるターゲットをダブルクリックします。ターゲットがターゲット エディタで単独のページで開きます。
4. **公開**タブをクリックします。プロジェクトに追加された公開行き先がすべて表示されます。もし行き先の隣にチェックマークがあれば、ターゲットに関連づけられていることを意味します。チェックマークがなければ、ターゲットにまだ関連づけられていないということです。
5. ターゲットに関連づける行き先の隣でチェックボックスをクリックします。選択する行き先の隣にチェックマークが現れます。
6. をクリックして変更を保存します。

出力を行き先に公開

公開行き先を作成してターゲットに関連づけてからは、行き先に出力を公開する準備ができています。

プライマリ ターゲットを素早く公開すること、プロジェクト内のほかの単独ターゲットを公開すること、どちらも可能です。両方の手順が以下で挙げられます。

プライマリ ターゲットを行き先に公開する方法

1. 以下のどれかを行います：
   - をクリックします。

     或いは
   - キーボードで**CTRL+F6**を押します。

     或いは
   - **ビルド>プライマリを公開: <ターゲット名>**を選択します。
2. 必要なら、ターゲット公開ダイアログでオプションを変更します。

- **公開**その行き先に公開するか否かに従って行き先の隣のチェックマークを付けるか外します。

  或いは

- **変更したファイルだけをアップロード** Flare に変更したファイルのみを再公開させるにはこれを選択します。かなりの時間を節約できます。

  或いは

- **腐ったファイルを除去** Flare に以前公開されたがもう不要となったファイルを検出させるにはこれを選択します。そうすると Flare がそういうファイルを行き先から除去します。

3. **公開開始**をクリックします。
4. もしユーザ名とパスワードが必要で、まだ行き先エディタで備えていなければ、開かれるダイアログで入力します。
5. ファイルの公開が成功してから、ダイアログが開き、アップロードされたファイルを一覧表示するログを見るかどうかを聞きます。見るなら、**はい**をクリックして、終わったらログを閉じます。
6. ターゲット公開ダイアログで、**閉じる**をクリックします。

単独のターゲットを行き先に公開する方法

1. プロジェクトオーガナイザが開いてあることを確認してください。
2. **ターゲット**フォルダをダブルクリックします。利用可能なターゲットが表示されます。
3. ビルドするターゲットを右クリックします。ポップアップ メニューで、**公開 <ターゲット名>**を選択します。
4. 必要なら、ターゲット公開ダイアログでのオプションを変更します。

   - **公開**その行き先に公開するか否かに従って行き先の隣のチェックマークを付けるか外します。

     或いは

   - **変更したファイルだけをアップロード** Flare に変更したファイルのみを再公開させるにはこれを選択します。かなりの時間を節約できます。

     或いは

   - **腐ったファイルを除去** Flare に以前公開されたがもう不要となったファイルを検出させるにはこれを選択します。そうすると Flare がそういうファイルを行き先から除去します。

5. **公開開始**をクリックします。

6. もしユーザ名とパスワードが必要で、まだ行き先エディタで備えていなければ、開かれるダイアログで入力します。

7. ファイルの公開が成功してから、ダイアログが開き、アップロードされたファイルを一覧表示するログを見るかどうかを聞きます。見るなら、はいをクリックして、終わったらログを閉じます。

8. ターゲット公開ダイアログで、閉じるをクリックします。

RoboHelp ユーザ向けのクイック スタート案内

以下のセクションは RoboHelp ユーザが Flare に移行することを助けるように設計されています。

- **用語相違**このセクションは RoboHelp の一般的な用語及び相当する Flare 用語（異なる場合）の一覧を提供します（ページ）。
- **インターフェイスの違い**このセクションは RoboHelp 及び Flare で見られるそれぞれのユーザ インターフェイスの相違点を解説します（ページ）。
- **RoboHelp インターフェイスの複製**このセクションは RoboHelp で使い慣れた場所に似た要素を移動することで可能な限り RoboHelp インターフェイスを複製する手順を定業します（ページ）。
- **ファイル及び機能位置の相違**このセクションは RoboHelp と Flare とでファイルや機能の場所がそれぞれ違うことを解説します（ページ）。
- **特徴機能の相違**このセクションは RoboHelp 機能の多くを一覧にして Flare の同じまたは似ている機能と重要な相違点があれば短い説明を提供します（ページ）。
- **RoboHelp プロジェクトのインポート**このセクションは RoboHelp プロジェクトを Flare にインポートするために詳細な手順を提供します（ページ）。
- **インポート ティップ**このセクションは RoboHelp プロジェクトを Flare にインポートするときに役立ちそうな豆知識を提供します。プロジェクトのインポート時に特定の RoboHelp 機能が Flare でどうなるかを説明します（ページ）。

注目:これらのセクションでは、Flare が RoboHelp HTML X5 と比較されていて、 RoboHelp のすべてのバージョンと必ずしも比較されているわけではありません。

用語相違

RoboHelp と Flare は似ている概念をたくさん共用するが、利用する用語が違う場合もあります。以下はその例です。

RoboHelp 用語	Flare 用語
Compile （つまり、シングル ソース レイアウトを "compile"）	ビルド（つまり、ターゲットを「ビルド」）

RoboHelp 用語	Flare 用語
Conditional build tag	条件タグ
Conditional build tag expression	特定の用語はありません。条件タグをターゲットに関連づけるだけです。
Default Topic	スタートアップ トピック
ドロップダウン ホットスポット	ドロップダウン ヘッド（またはドロップダウン ホットスポット）
Edit Map IDs dialog (All Map IDs option)	エイリアス エディタ（エイリアス ファイルを開いて文脈依存型ヘルプ用識別子をトピックに関連づけることに利用されます）
Generate （つまり、シングル ソース レイアウトを "generate"）	ビルド（つまり、ターゲットを「ビルド」）
Glossary Designer	用語集エディタ
Horizontal line	ルーラー
Index Designer	There is no index designer or editor in Flare には索引デザイナーもエディタもありません。その代わり、索引はトピックに挿入したキーワード記入事項に基づいてターゲット ビルド時に生成されます。
Map File	ヘッダー ファイル
Map ID	識別子
Map number	識別子値
Page (目次)	事項 (目次)
Popup	トピック ポップアップ
Primary layout	プライマリ ターゲット
Project Manager	プロジェクト オーガナイザ及びコンテンツ エクスプローラが同じ役割を果たします。
Ruler	水平ルーラーまたは垂直ルーラー
See Also link control	概念リンク コントロール
シングル ソース レイアウト	ターゲット Flare では、「レイアウト」というのはユーザ インターフェイ

RoboHelp 用語	Flare 用語
	スの設定に関係します。Flare でインターフェイス要素を動き回してレイアウトを保存できます（**ウィンドウ > レイアウト > ウィンドウ レイアウトに名前を付けて保存**）。次回 Flare でそのレイアウトを開くと、要素はちょうどご希望の位置にあります。
スキン	スキン Flare は RoboHelp と同じ意味合いのスキンをもっていません。その代わり、RoboHelp スキンの機能の一部をとって、RoboHelp ウィンドウの機能と結合するのです。こういったものが Flare で「スキン」といいます。
Subkeyword	第二レベルの索引記入事項（または第二レベルのキーワード記入事項）
Text-only popup	ポップアップ
TOC Composer	目次エディタ
Topic Template	マスター ページは似ているが、等しくありません。
TrueCode エディタ	内蔵テキスト エディタ
ウィンドウ	スキン（RoboHelp の "ウィンドウ" 及び "スキン" の概念を結合）
WYSIWYG エディタ	XML エディタ

インターフェイスの違い

RoboHelp と Flare とがよく似ているところがあります。両者は似ているメニューバーとツールバーを持っています。両者は（デフォルトとして）左側にトピックとプロジェクト ファイルが入っているペインがあります。そして、トピックコンテンツを入力するコンテンツ エディタを持っています。

しかしながらも、別のところを見れば、RoboHelp と Flare とがかなり違う用に見えます。以下はこのユーザ インターフェイスの相違のいくつかです。

アコーディオン

RoboHelp は固定した組み込みペインをプログラム ウィンドウの左側と（Project Manager、TOC Composer、Index Designer,Glossary Designer、Tools）右側に（WYSIWYG、TrueCode Editor、Link View、Topics List）持っています。一方、Flare はアコーディオン構成に要素（RoboHelp に似ているのも含む）を（開く要素によって）左側か右側かに（デフォルトとして）表示します。あるアコーディオ

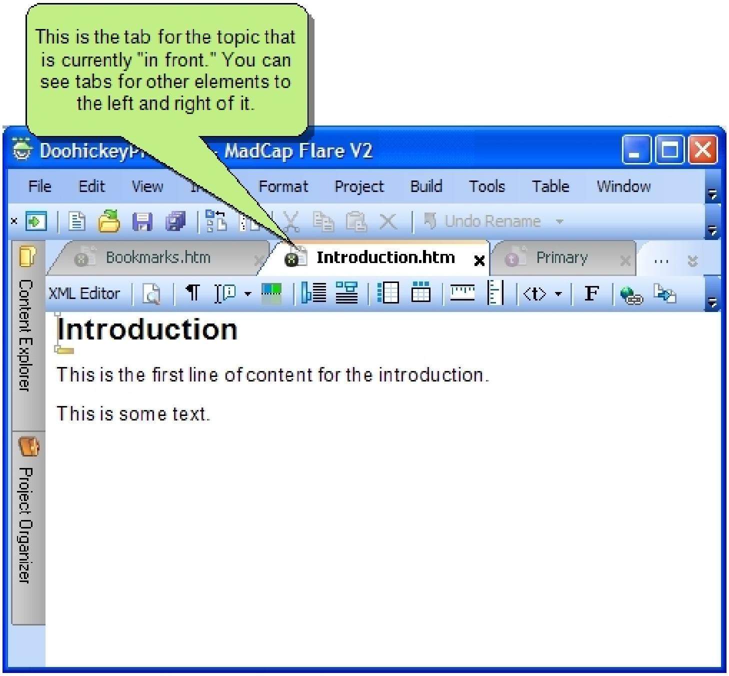
ンバーをクリックすると、その要素を前に持ち出します。その上、 これらの要素はいつでも閉じても移動しても結構です。



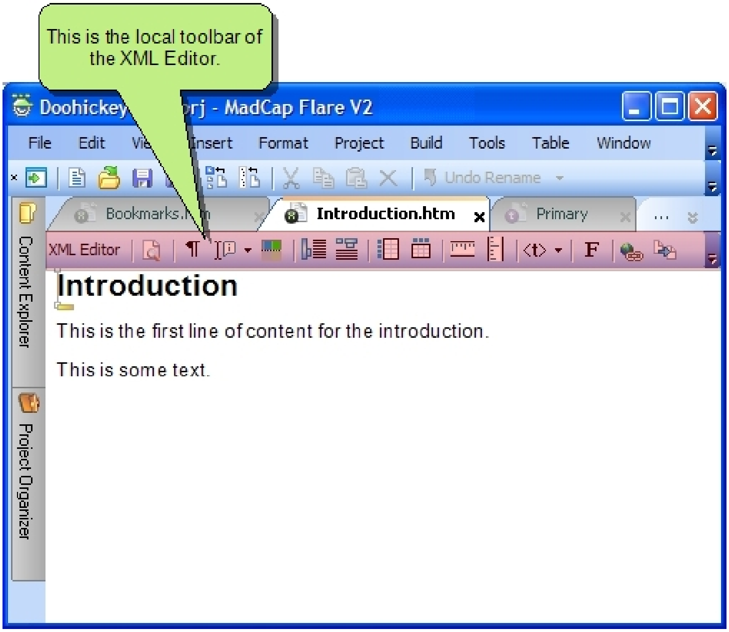
コンテンツ エディタ

RoboHelp では、WYSIWYG エディタを使ってトピックを編集します。Flare では、XML エディタを使います。Flare の XML エディタは RoboHelp の WYSIWYG といくつかの点で見た目が違います。

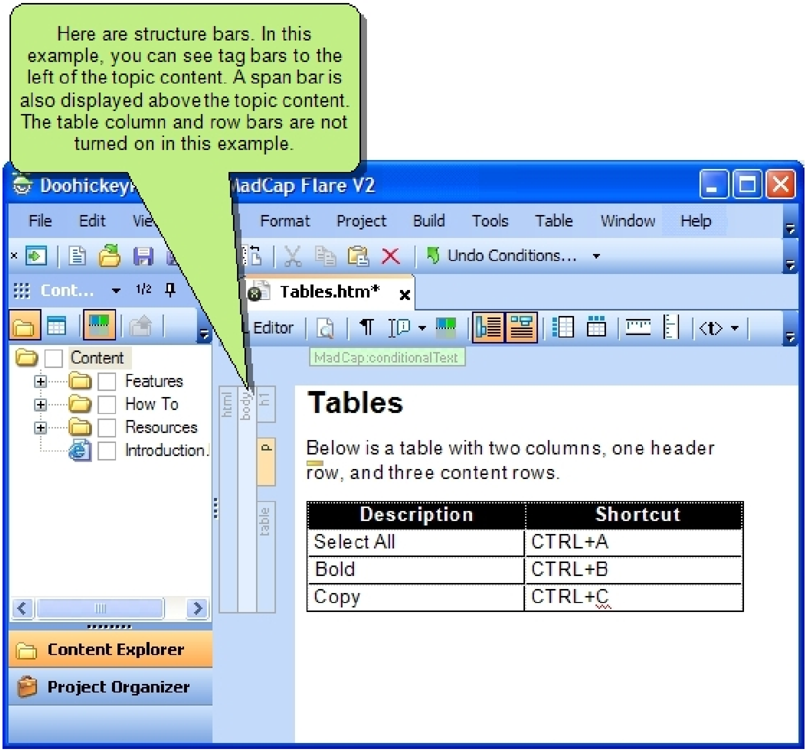
まず、XML エディタでは同時に複数のトピックを開いておくことができます。各トピックは独自の XML エディタのインスタンスで表示されます。XML エディタは最上部にトピック名のタブを持っていて、ほかのトピックかエディタも開いているときに指定トピックを最前まで持ち出すために利用できます。



二番目は、XML エディタはトップにあるローカル ツールバーを持っていて、エディタの独特な動作へのショートカットを含みます。



三番目は、XML エディタはオンとオフにできる構成バーを持っています。構成バーがオンになっている時、トピックコンテンツの左側かトップかで現れます（表示する構成バーのタイプによる）。



ダイアログ

RoboHelp と Flare はダイアログを使って実装された類似機能をたくさん持っています。しかし、機能が似ていても、RoboHelp と比べて Flare では見た目がある程度違うことに気づくでしょう。たとえば、テキスト ハイパーリンク作成用ダイアログでは（RoboHelp では Hyperlink Dialog、Flare ではハイパーリンク挿入ダイアログ）、RoboHelp はドロップダウン リストを使うところに Flare はラジオ ボタンを使います。

メニュー事項

RoboHelp と Flare は同じメニュー事項を共用していますが、それぞれ独特なものも持っています。Flare においてもっとも目立つかもしれないメニュー事項は**プロジェクト**と**ビルド**メニューです。プロジェクト メニューは Flare で利用可能な多様な種類の要素（トピック、目次、断片、スタイルシート、スキン、ターゲットなど）のほとんどをプロジェクトに追加させてくれます。ビルド メニューはプライマリ ターゲットまたは現在開いているターゲットをビルド、表時、そして公開するためのオプションを提供してくれます。出力ファイルを掃除（削除）したり、出力フォルダを開いたりすることもさせてくれます。

ツールバー

RoboHelp では、View メニューからアクセスできて、デフォルトとしてインターフェイスの最上部で表示される 7 つのツールバーが開けます。RoboHelp におけるいくつかの成分 (例： TOC Composer、Index Designer）がローカル ツールバーを含みます。

Flare には、表示メニューから開ける二つのグローバル ツールバーがあります。Flare の標準ツールバーは RoboHelp のプロジェクト ツールバーに相当します。Flare のテキスト書式バーは RoboHelp の書式バーに相当します。 二つのグローバル ツールバーの上では、Flare がローカル ツールバーをたくさん持っていて、ほぼすべてのエディタ（例：XML エディタ、目次エディタ、スキン エディタ、用語集エディタ）とそれ以外いくつかの要素（例：プロジェクト オーガナイザ、コンテンツ エクスプローラ、概念エクスプローラ）に含まれます。

ツールバーボタン

RoboHelp と Flare は同じか似たような機能を持つボタンをたくさん共有しています。ただし、お互いに見た目が違います。RoboHelp と Flare の比較的に目立つツールバーボタンの違いの以下の例をチェックしましょう。

ボタン	RoboHelp	Flare
保存		
プライマリ ターゲットをビルド		
プライマリ ターゲットをビュー		
新規トピックの作成		
事項を編集／開く		
目次をプレビュー		
元に戻す		
やり直し		
ピクチャの挿入		
新規目次ブック		
新規目次ページ／事項		

RoboHelp インターフェイスの複製

Flare インターフェイスを RoboHelp インターフェイスに*完璧に*そっくりにすることは不可能です。アプリケーション二つともに共通概念が多いことにもかかわらず、単に同じ機能をすべて共用しているわけではありません。一部の機能が似ていても、Flare では RoboHelp とちょっと違うふうに動くことがよくあります。しかし、Flare で要素の一部を RoboHelp での位置に比較的に近くなるように動き回すことは可能です。ひょっとしてこれが Flare への移行を助けるかもしれません。

知っての通り、RoboHelp は Project Manager、TOC Composer、Index Designer、Glossary Designer、そして Tools ペインのタブを左側で提供します。一方、WYSIWYG エディタ、TrueCode エディタ、Link View ペイン、及び Topics ペインは右側にあります。これらを Flare の大体相当するものに比較しましょう。これらの説明の下に RoboHelp インターフェイスを（可能なほど厳密に）複製する手順があります。

- **Project Manager** RoboHelp の Project Manager に大体相当するものはプロジェクト オーガナイザとコンテンツ エクスプローラです。 デフォルトとして、これらの要素はすでに Flare インターフェイスの左側に（RoboHelp の Project Managerと同様に）置いてあります。それでデフォルト位置に置いてよいでしょう。

- **TOC Composer** RoboHelp の TOC Composer に大体相当するものは目次エディタです。 デフォルトとして、目次エディタは Flare インターフェイスの大きい中央セクション（RoboHelp ではトピックの編集に慣れている場所）に開きます。Flare では、目次エディタの複数インスタンスに複数の目次を開いておくことができます。しかし、ひとつの「マスター」目次を一番よく（むしろそれだけを）利用するでしょう。よって、「マスタ」目次を保有する目次エディタを、RoboHelp の TOC Composer で編集することに慣れた場所という、Flare インターフェイスの左側に移動できます。**CTRL** キーを押しながらトピック ページをダブルクリックして右側の XML エディタで開くこともできます。

- **Index Designer** RoboHelp の Index Designer に大体相当するものは Flare にありません。Flare では索引作りの行い方が RoboHelp とそれほど違う事実のせいです。Flare では、索引作り時に非常によく使用するウィンドウは二つあります：キーワード入力ウィンドウおよびキーワード エクスプローラ。 デフォルトとして、キーワード入力ウィンドウは Flare インターフェイスの右側に開いて、キーワード エクスプローラは左側（RoboHelp の Index Designer を期待する場所）に開きます。キーワード エクスプローラの目的が RoboHelp の Index Designer と違っていても、左側のデフォルト位置に開いておくことが望ましいでしょう。Flare で索引作りを行っているときにキーワード エクスプローラもキーワード入力ウィンドウも同時に見たい可能性が高いから、キーワード入力ウィンドウを右側のデフォルト位置に保った方がよいのです。

- **Glossary Designer**RoboHelp の Glossary Designer に大体相当するものは用語集エディタです。TOC Composer/目次エディタの場合と似ています。Flare では、デフォルト位置はインターフェイスの大きい中央セクションだが、RoboHelp の Glossary Designer がある左側に移動できます。

- **Tools Pane** RoboHelp の Tools ペインには厳密に相当するものはありません。 しかし、Flare には検索と置換ウィンドウがあり、RoboHelp の Multiple Find and Replace ツールに似ています。デフォルトとして、検索と置換ウィンドウはインターフェイスの右側に開くが、RoboHelp の Tools ペインがある左側に移動できます。

- **WYSIWYG エディタ**RoboHelp の WYSIWYG エディタ に大体相当するものはXML エディタです。 RoboHelp の WYSIWYG エディタと大体同じエリアに表示するから XML エディタを移動する必要がありません。

- **TrueCode エディタ** RoboHelp の TrueCode エディタ に大体相当するものは内蔵テキスト エディタです。 Flare でトピックのコードを見るには、コンテンツ エクスプローラでトピックを右クリックして**プログラムから開く>内蔵テキスト エディタ**を選択します。Flare の内蔵テキスト エディタでトピックを開くとき、RoboHelp の TrueCode エディタと大体同じエリアに表示します。

- **Link View ペイン** Link View ペインには厳密に相当するものはありません。 しかし、特定のファイルへのリンクを見るにはコンテンツ エクスプローラでファイルを右クリックして、**依存関係の表示**を選択してできます。リンク先ファイルは依存関係一覧ダイアログに表示されます。

- **Topics pane** RoboHelp の Topics pane に大体相当するものはファイル一覧ウィンドウです。デフォルトとして、ファイル一覧ウィンドウはインターフェイスの左側に開くが、RoboHelp の Topics ペインがある右側に移動できます。

RoboHelp インターフェイスの特定の要素を複製する方法

1. プロジェクト オーガナイザから、「マスター」目次を開きます。

2. **ウィンドウ>フローティング**を選択します。

3. 目次エディタのタイトル バーをクリックしてインターフェイスの左側までドラッグして、金的にドロップします。目次エディタはコンテンツ エクスプローラとプロジェクト オーガナイザといっしょにプログラム ウィンドウの左端にドッキングしています。（**CTRL** キーを押しながらトピック ページをダブルクリックして右側の XML エディタで開くこともできます。）

4. **表示>キーワード エクスプローラ**を選択します。キーワード エクスプローラはほかの要素といっしょにインターフェイスの左側で開きます。

5. プロジェクト オーガナイザから、 用語集を開きます。

6. **ウィンドウ>フローティング**を選択します。

7. 用語集エディタのタイトル バーをクリックしてインターフェイスの左側までドラッグして、金的にドロップします。用語集エディタはほかの要素といっしょにプログラム ウィンドウの左端にドッキングしています。

8. キーボードで**CTRL+F**を押します。検索と置換ウィンドウはインターフェイスの右側に開きます。

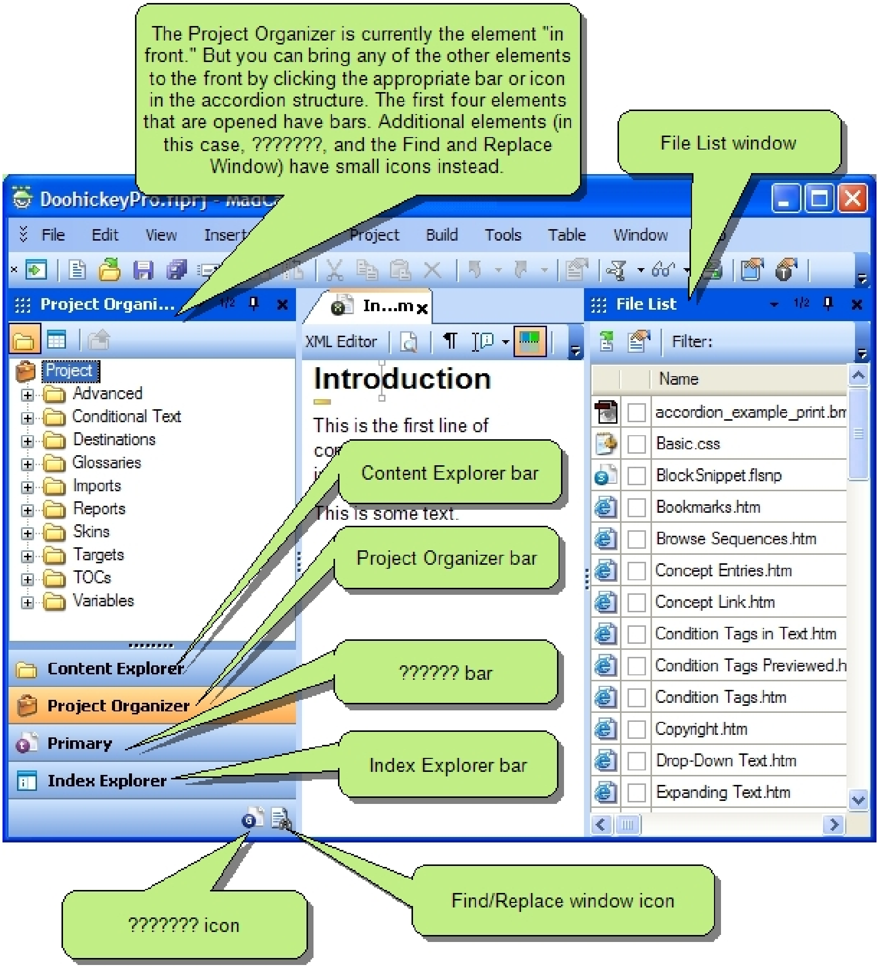
9. 検索と置換ウィンドウの左上角にある「ペインをドラッグ」ボタン（小さい点の連続）  をクリックしてインターフェイスの左側までドラッグ、そして金的にドロップします。検索と置換ウィンドウはほかの要素といっしょにプログラム ウィンドウの左端にドッキングしています。

10. キーボードで**CTRL+SHIFT+J**を押します。ファイル一覧ウィンドウはインターフェイスの左側に開きます。

11. ファイル一覧ウィンドウの左上角にある「ペインをドラッグ」ボタン（小さい点の連続）  をクリックしてインターフェイスの right 側までドラッグ、そして右を指す青い矢印にドロップします。ファイル一覧ウィンドウ はプログラム ウィンドウの右端にドッキングしています。

Flare インターフェイスは RoboHelp 要素に大体相当するものを表示しているでしょう。

以下の例では、左右端で開いている要素は XML エディタ（中央にある）のトピックを圧搾しているようです。しかし、プログラム ウィンドウを最大化したら、トピックをもっと多く見ることができ、作業する空間も増えます。



ファイル及び機能位置の相違

RoboHelp と Flare との最も大きい相違点のひとつとしてはファイル、機能、そしてオプションの位置です。ある作業は RoboHelp のとかなり似ていても、あれこれをアクセスする場所が違います。以下は主な場所的な相違です。

ファイルの位置

RoboHelp と Flare はプロジェクトやコンテンツ ファイルをインターフェイスの違う場所に収納します。Windows で表示するときに整理される方法にも違いがあります。以下の表はこれらの違いを説明します。

	RoboHelp	Flare
雑多なコンテンツ	雑多なコンテンツ（例：画像、マルチメディア、スタイルシート）は Project Manager で独自のサブフォルダに収納されます。追加コンテンツ ファイルは Baggage フォルダに置かなければなりません。ファイルの一部は自動的に追加され、ほかのファイルは手動で追加しなければなりません。	雑多なコンテンツ ファイルは自動的にコンテンツ エクスプローラの Resources サブフォルダに追加されます。Baggage フォルダは存在しなくて、手動で追加する必要なファイルはありません。 雑多なコンテンツ ファイルは画像、マスター ページ、断片、及びスタイルシートのを含みます。 しかし、RoboHelp プロジェクトをインポートすれば、Flare はインポートしたプロジェクトのファイル構成を維持します。たとえば、スタイルシートがプロジェクトのルート レベルに収納されていたなら、（Flare で作成したスタイルシートを保有するための Resources/Stylesheets サブフォルダではなく）コンテンツ エクスプローラのルート レベルにインポートされます。
雑多なプロジェクト要素	ほとんどのプロジェクト ファイルは Windows でプロジェクト フォルダのルート レベルに収納されます。ただし、スキン ファイルはプロジェクト フォルダの !SkinSubFolder! に収納されます。	雑多なプロジェクト ファイルは Windows で Project サブフォルダ（主要プロジェクト フォルダ内）に収納されます。 これはブラウズ シーケンス、条件付きテキスト、公開行き先、用語集、スキン、ターゲット、目次、変数などの

	RoboHelp	Flare
		要素を含みます。
出力ファイル	出力ファイルは Windows でプロジェクト フォルダの下の !SSL! サブフォルダに収納されます。	出力ファイルは Windows でプロジェクト フォルダの下の Output サブフォルダに収納されます。
プロジェクト ファイル（主要）	主要プロジェクト ファイルは Windows でプロジェクト フォルダのルート レベルに収納されます。	主要ヘルプ プロジェクト ファイル（.flprj）も Windows プロジェクト フォルダのルート レベルに収納されます。
トピック ファイル	トピック ファイルは Project Manager で HTML Files (Topics) フォルダの下または Topics フォルダの下に（RoboHelp のバージョンによって）収納されます。 Windows では、プロジェクト フォルダのルート レベルに置いてあります。	トピック ファイルはコンテンツ エクスプローラのコンテンツフォルダの下に収納されます。 Windows では、プロジェクト フォルダ内の Content サブフォルダに置いてあります。

要素追加位置

RoboHelp では、**ファイル>New** メニューから多くの新規要素を追加できます。たまには（必ずしも）Project Manager でサブフォルダを右クリックして新規要素を追加できます。ほかの機能に関しては、新規要素に独特な追加方法が大体あります。

Flare では、プロジェクトのほとんどの要素は**プロジェクト** メニューで追加できます。０プロジェクト オーガナイザでどのサブフォルダでも右クリックして関連要素を追加することもできます。そしてコンテンツ エクスプローラでサブフォルダを右クリックして、新規トピックを追加できます。

エディタ、ペイン、及びウィンドウの位置

RoboHelp では、いくつかの要素がインターフェイスの左側か右側かに「組み込まれています」。インターフェイスの左側には Project Manager、TOC Composer、Index Designer、Glossary Designer、及び Tools があります。右側には WYSIWYG エディタ、TrueCode エディタ、Link View ペイン、及び Topics ペインがあります。

Flare では、多くの要素はインターフェイスの中央で独自のエディタに（例：トピックは XML エディタに、目次は目次エディタに、用語集は用語集エディタに）開きます。RoboHelp のダイアログ ウィンドウで開くことに慣れている要素（例：ブラウズ シーケンス、スタイルシート、条件タグ）も含みます。Flare のほかの要素はインターフェイスの左か右かでウィンドウ（またはペイン）に開きます。左側で開く要素はプロジェクト オーガナイザ、コンテンツ エクスプローラ、キーワード エクスプロー

ラ、及び概念エクスプローラを含みます。右側で開く要素は属性ウィンドウ、スタイル ウィンドウ、ローカル書式ウィンドウ、キーワード入力ウィンドウ、概念入力ウィンドウ、用語集用語ウィンドウ、及びスペルチェック ウィンドウを含みます。これらのウィンドウはアコーディオン型構成で表示され、いつでも開いたり、閉じたり、移動したりできます。

コンテンツ タグの位置（「真実のコード」）

RoboHelp では、**True Code エディタ**を開いてトピック コンテンツのタグをアクセスします。

Flare では、コンテンツ エクスプローラでファイルを右クリックして**内蔵テキスト エディタ**でとピックを開くのです。

特徴機能の相違

Flare における数多くのタスクは RoboHelp と同じように行われます。トピックを開くこと、ハイパーリンクを挿入すること、ピクチャを挿入することは似ているタスクの例です（ただし、ダイアログ ウィンドウがある程度違うこともあります）。両方のアプリケーションには、全体的なワークフローが似ています。どっちのアプリケーションにおいても、プロジェクトを作成して；トピックなどのコンテンツをつくって；出力を整えて (シングル ソース レイアウトかターゲット)；スタイル、書式、スキン（ウィンドウ）を使ってプロジェクトとコンテンツを飾り立てて；出力を生成して；ユーザに配ります。

しかし、特徴機能に関しては RoboHelp と Flare との間に違いが明確にあります。以下の表は RoboHelp の主な機能を一覧して、Flare の相当する機能に具体的な違いが存在する箇所を説明します。

特徴機能	RoboHelp	Flare
ドロップダウン テキスト	RoboHelp では、ホットスポットを選択して、**DHTML**メニューからドロップダウン オプションを選択して、ポップアップ エディタにテキストを入力します。	Flare では、ドロップダウン テキストの作成する手順がかなり違います。ドロップダウン エフェクトに（ホットスポットにもドロップダウン ボディにも）含めたいコンテンツをすべて選択することで始めます。それから**挿入**メニューからドロップダウン オプションを選択します。ダイアログで、ホットスポットとして利用するコンテンツの部分をハイライトします。RoboHelp と違って、ポップアップ エディタがありません。ドロップダウン エフェクトがあるトピックの位置は角括弧が指示します。
編集言語	HTML	XML RoboHelp と同様に、XML エディタでコンテンツを作成するには言語の知識が必要ありません。ファイルをインポートするとき、Flare が XHTML に変換してくれます。
Indexing	RoboHelp では、"索引キーワードまでトピックを持ち込む"のです。	Flare では、 索引の作成する手順はとても違います。索引作成用デザイナーもエディタもありませ

特徴機能	RoboHelp	Flare
	索引キーワードを Index Designer で作成してから、関連トピックを Index Designer までドラッグします。	ん。出力を生成するまでは索引が実際に作成されないのです。あなたの課題は適切なトピックに索引キーワードの挿入することです。("トピックまで索引キーワードを持ち込むこと")。出力で関連づけたいすべてのトピックに同じ索引キーワード（「記入事項」ともいう）を確実に挿入かコピーすることだけです。
出力（ビルド）	RoboHelp では、出力（シングル ソース レイアウト）はアプリケーションからだけ生成できます。	Flare では、出力（ターゲット）はアプリケーションからもコマンドラインからもビルドできます。
出力形式	RoboHelp のバージョンによって、以下の出力形式が利用できます： ▪ クロスプラットフォーム、ブラウザ無所属（ウェブヘルプ、ウェブヘルププロ、フラッシュ ヘルプ） ▪ CHM (Microsoft HTML ヘルプ) ▪ 印刷 (印刷されるドキュメンテーション)	あなたは以下の出力形式が利用できます： ▪ アプリケーションと親密な統合 (ドットネット ヘルプ) ▪ クロスプラットフォーム、ブラウザ無所属 (ウェブヘルプ) ▪ CHM (Microsoft HTML ヘルプ) ▪ 印刷 (Microsoft Word か FrameMaker 出力)
リスト番号付けを再開	RoboHelp では、Bullets and Numbering ダイアログを開いてリスト事項の番号付けを再開します。	Flare では、**書式>リスト>リスト動作**から（またはテキスト書式ツールバーのショートカット ボタンを使用）リスト事項の番号付けを再開します。番号を入力してから、事項の隣の青い "改行" 矢印を押します。
See Also リンク	RoboHelp では、"See Also キーワードにトピックを持ち込む"のです。Index Designer で See Also キーワードを作成してから、関連トピックを Index Designer にドラッグします。	"See Also" リンクの作成する手段は索引の作成と似ている形勢です。Flare では、必要に応じて挿入することによって、."See Also （または「概念」）キーワードをトピックに持ち込む"のです。そうすると RoboHelp でと似たように、トピックに See Also コントロール リンクの挿入できます。
テンプレート	お使いの RoboHelp のバージョンによって、使用のテンプレートの種類が違うことがあります。多様なトピックに同じコンテンツと外見を割り当てるためにトピック テンプレートを使うかもしれません。	Flare では、テンプレートは新規プロジェクトを作成するときも、新規コンテンツ（トピック、断片、スタイルシートなど）や新規プロジェクト関連要素（目次、ターゲット、スキンなど）を追加するときも使用されます。テンプレートというのは要するに

特徴機能	RoboHelp	Flare
	プロジェクト テンプレートを使って前もって設定とコンテンツが用意された新規プロジェクトを作成することもありえます。最後に、指定のサイズ、向き、外見、などを持つ補助出力ウィンドウを作成するのにウィンドウ テンプレートを使うのでしょう。	作成しているのと同じタイプの既存のファイルか要素にすぎないのです。追加事項をテンプレートに基づけることによって、テンプレートが既にコンテンツ、設定、書式などをちょっと含めているから自分に対して幸先がいいスタートを与えているわけです。 Flare でトピック テンプレートに似たようなものが使用したければ、マスター ページの作成してターゲットに関連づけることができます。RoboHelp のトピック テンプレートと同様に、Flare のマスター ページでは複数のトピックのためのヘッダーとフッターを作成できます。目次においてほかのトピックに比べてどの位置にあるかをユーザに通知するパンくずとミニ目次をトピックの最上部と最下部に自動的に含むこともできます。 ヘッダーとフッターを含むトピック テンプレートのある RoboHelp プロジェクトのインポート場合、そのヘッダーとフッターは Flare の（コンテンツ エクスプローラの Resources/Snippets サブフォルダに収納される）断片として保存されます。

RoboHelp プロジェクトのインポート

ヘルプ システム構築にあたって、Flare を立ち上げてからの第一ステップはプロジェクトを開始することです。いくつかの方法からひとつを選んでプロジェクトを開始することができます： (1) 新規プロジェクトを作成; (2) 他社のヘルプ著作ツール (RoboHelp など) からプロジェクトをインポートして、それによって新規プロジェクトを作成； (3) Microsoft Word 文書のインポートでの新規プロジェクト作成; (4) Adobe FrameMaker 文書のインポートでの新規プロジェクト作成; あるいは (5) 既存プロジェクトを開く

このトピックは二番目のオプション、RoboHelp プロジェクトのインポート、に集中します。

RoboHelp プロジェクトをインポートする方法

1. 以下のどれかを行います：

   - 入門ウィザードが開く場合、**RoboHelp プロジェクトのインポート**をクリックします。

     或いは

   - 入門ウィザードが開かない場合、**ファイル>プロジェクトのインポート>(非Flare) プロジェクトのインポート**を選択します。

プロジェクト インポート ウィザードが開きます。

2. **プロジェクト ファイル**フィールドの隣で、インポートする RoboHelp プロジェクト ファイル（.mpj、.xpj、または .hhp ファイル）のためにブラウズして選択するには ... をクリックします。

3. **次へ**をクリックします。

4. **プロジェクト名**フィールドに、RoboHelp プロジェクトのインポート後に作成される新しい Flare プロジェクトにつける名称を打ちます。

5. **プロジェクト フォルダ** フィールドに、新しいプロジェクトのデフォルト位置を受け入れるかブラウズしてフォルダを選択するために ... をクリックします。

6. **次へ**をクリックします。

7. Flare がすぐにトピック ファイルをすべて XML に変換するようにする場合は**全トピックを同時に変換**を必ず選択します。もしチェックボックスからチェックマークを外せば、Flare はトピック ファイルをそのままインポートします。Flare でインポートされたトピックを開こうとしたら、XML に変換宇するかどうかを聞くメッセージが現れます。なお、このオプションを選択しない場合、Flare は原文からキーワードをインポートしません。

8. **インライン書式を CSS スタイルに変換**を選択すると、Flare は RoboHelp プロジェクト ファイルにある「ローカル」書式を基にして新規スタイルを作成します。たとえば、テキストに太字、斜体書式を（スタイルを利用せずに）適用した場合、Flare はその書式を基にして新規スタイルを作成します。

9. **次へ**をクリックします。

10. プロジェクト用のスペル チェックのために言語を選択します。プロジェクトのスペルチェック用言語を選択します。

11. **完了**をクリックします。プロジェクトは成功に変換され、開かれる事をメッセージで知らせてきます。プロジェクトの変換に成功してこれから開かれることを報告するメッセージが現れます。

12. **OK**をクリックします。

インポート ティップ

以下は RoboHelp プロジェクトを Flare にインポートするときに役に立つ情報です。以下の各事項は Flare にプロジェクトをインポートするときにある RoboHelp 機能が Flare に取り扱われる方法を解説します。

- **ブラウズ シーケンス** RoboHelp プロジェクトを Flare にインポートしてから、RoboHelp プロジェクトと同名のブラウズ シーケンスが自動的に作成されます。RoboHelp にブラウズ シーケンスがなかった場合は、新しい Flare ブラウズ シーケンスが空です。もし RoboHelp にブラウズ シーケンスがあったなら、ブラウズ シーケンス エディタからの各ブラウズ シーケンス（またはブラウズ シーケンス見出し）が Flare ブラウズ シーケンスの「ブック」（目次に似てい

る）に変換されます。関連トピックはブックの下の事項に変換されて適切なトピックにリンクします。

- **Conditional build tags** Flare では、「条件タグ」と呼ばれて条件タグ セットに収納されます。RoboHelp プロジェクト インポート後、RoboHelp conditional build tags はプロジェクト オーガナイザの条件付きテキスト フォルダに "Primary" という条件タグ セットに入っています。You can Primary 条件タグ セットを開いてその中で付加の条件タグを作成できます。好きなように条件タグ セットを名称変更したり、さらにセットを追加したりすることもできます。

- **トピックを XML に変換** インポート過程中にトピックを XML に変換しなければ、各トピックを Flare で開こうとする度にそうするように聞かれます。なお、インポート過程にトピックを XML（"全トピックを同時に変換"）に変換オプションを選択しなければキーワードも変換されないのです。

- **ファイル構成** Flare はファイル構成を維持します。よって、プロジェクトをインポートしてから、画像及びスタイルシート ファイルを Flare 内コンテンツ エクスプローラのルート レベルで見えるでしょう。しかし、Flare で作成する新規画像及びスタイルシートのデフォルト位置はそれぞれ Resources/Images と Resources/Stylesheets サブフォルダです。インポートしたファイルをルート レベルに維持してもよくて、あるいは新しく作成するファイルと一緒に分類するために適切な Resources サブフォルダまでドラッグしても結構です。インポートされたファイルをサブフォルダまでドラッグすると、移動中ファイルのリンクを更新するかどうかと聞くダイアログが表示されます。**リンクを更新**を選択します。

- **用語集**RoboHelp プロジェクトのインポートしてから、RoboHelp 用語集用語及び定義はプロジェクト オーガナイザの「用語集」フォルダ内の "Primary" という用語集に含まれます。Primary 用語集を開いてその中で追加の用語及び定義を作成できます。"Primary" からご希望のように用語集名を変更してほかの用語集を追加することもできます。

- **インライン書式及びスタイル** インポート過程中に "インライン書式を CSS スタイルに変換" オプションを選択すれば、Flare はトピックで検出するローカル書式に基づいて新規スタイルを作成します。たとえば、単語をハイライトして手動で太字書式をそのテキストに適用したコンテンツの部分があれば、Flare がその書式エリアを "span_1" というスタイルに変換するしたことに気づくでしょう。

- **結合済み .chm ファイル**HTML ヘルプを編集していて RoboHelp プロジェクトをほかのプロジェクトの .chm ファイルと結合したと仮定しましょう。リンク先 .chm ファイルは RoboHelp プロジェクトを Flare にインポートしてからコンテンツ エクスプローラの特別なサブフォルダ（Resources/CHMSupport）に置かれます。正しく動くためには、リンク対象 .chm ファイルを予め RoboHelp プロジェクトのルート フォルダに置かなければなりません。この過程は Flare .chm ファイル サイズを小さいままに維持することを助けます。リンク先 .chm ファイルは単に Flare .chm ファイルの隣に出力フォルダまでコピーされるだけです。この下位 .chm ファイルをユーザがアクセスする出力ファイルの最終的行き先に確実に含めなければなりません。詳しい情報は、オンライン ヘルプをご参照ください。

  > 注目：これが発生したときに CHMSupport サブフォルダは自動的に作成されます。しかし、コンテンツ エクスプローラの Resources フォルダの下に置いてあって、綴りが正確（空白なし）であることを保証さえすれば、自分でこのサブフォルダを作成できます。CHMSupport サブフォルダは Flare .chm ファイルにコンパイルしないあらゆるリンク対象ファイルに利用されます。

- 公開行き先 RoboHelp for WebHelp または FlashHelp のレイアウトで公開行き先を作成したなら、Flare の行き先に変換されます。 プロジェクト オーガナイザの「行き先」フォルダに置いてあります。

- ショートカット リンク HTML ヘルプを編集していて RoboHelp プロジェクトにショートカットリンクを含めたと仮定しましょう。RoboHelp プロジェクトを Flare にインポートしてから、リンク先ショートカット ファイル（例： .doc、.xls）はコンテンツ エクスプローラの特別なサブフォルダ（Resources/CHMSupport）に置かれます。正しく動くためには、リンク対象ショートカット ファイルを予め RoboHelp プロジェクトのルート フォルダに置かなければなりません。この過程は Flare .chm ファイル サイズを小さいままに維持することを助け、ショートカット リンクが正常に動作することを保証します。リンク先ショートカット ファイルは単に Flare .chm ファイルの隣に出力フォルダまでコピーされるだけです。このリンク先ショートカット ファイルをユーザがアクセスする出力ファイルの最終的行き先に確実に含めなければなりません。詳しい情報は、オンライン ヘルプをご参照ください。

- シングル ソース レイアウト Flare は RoboHelp にあったあらゆる HTML Help、WebHelp、または Printed Documentation シングル ソース レイアウトを自動的に変換します。プロジェクト オーガナイザの「ターゲット」フォルダで見つかります。同じ出力形式でターゲットを追加できます。Flare のほかの出力形式、ドットネット ヘルプ及び FrameMaker で追加ターゲットを作成することもできます。

- 目次 RoboHelp プロジェクトをインポートしてから、プロジェクト オーガナイザの「目次」フォルダにある "Primary" という目次の中で RoboHelp 目次ブック及びページが見つかります。You can 目次を開いてその中でほかのブックやページを作成できます。"Primary" からご希望のように目次を名称変更することや、ほかの目次を追加して、「マスター」目次からリンクすることもできます。

- テンプレート ヘッダー及びフッター RoboHelp テンプレートにヘッダーかフッターがあれば、Flare は断片として保存します。コンテンツ エクスプローラを開いてResources/Snippets サブフォルダを開くとこれらのヘッダまたはフッターをアクセスできます。

- ウィンドウ ウィンドウは自動的に「スキン」に変換され、プロジェクト オーガナイザの「スキン」フォルダに収納されます。

索引

G

H

M

N

P

R

S

T

U

W

X

あ

か

さ

た

な

は

ま

や

ら

わ